UCG获得2004年电竞世界杯《PES3》项目承办权

UCG

游戏机实用技术

2004.5B
TV GAME SEMIMONTHLY

Gamehalo

潜龙谍影3—食蛇者
10分钟最新影像收录！

前线狙击

生化危机 逃出生天 FILE 2
J联盟创造职业球会！'04
马里奥故事2
杀手7
Xbox新作五连发！

攻略透解

红海2 九怨
钢之炼金术师 迷走的轮舞曲
汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉

特别企划
游戏产业的十次盛典
E3大展十年回眸

特稿 五一购机指南

Tot.103 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

本期赠送 精美双面大卡片 Gamehalo精彩VCD

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新机地产品情报站

官方网站：http://www.e-gtco.com

机迷论坛：http://www.e-gtco.com/bbs

交通银行太平洋卡号

6014281131943l508

收款人：耿杰

新机地机迷会

春季限定粉红 PS2 主机

3月25日在日本发售的“樱花色”限定版PS2主机(SCPH-50000 SA)，以粉红色的樱花为主题色调，尽显清雅气质。

春季限定白色 PS2 主机

3月18日在日本发售的“陶瓷白”限定版PS2主机(SCPH-50000 CW)，与去年12月发售的《GT4 序章版》同捆版白色主机颜色相同。

“绿光”限定版 Xbox 套装

崭新独特的绿色透明外壳Xbox加上《世界街头赛车2》、《王牌飞行员：复仇大道》两款充满速度感的Xbox Live游戏，让你全面投入绿色数码娱乐新境界，感受绿色新势力带来的感观刺激。

红白机纪念版 GBA SP

纪念红白机诞生20周年特制GBA SP，经典的红白两色，绝对是FANS的收藏至爱！

《鬼武者3》刀型控制器·打刀 明智游

游戏周边第一厂HORI为《鬼武者3》设计的刀型控制器·打刀 明智游！让人一尝在屏幕前“砍杀”敌人的快感！同时该款刀型控制器也对应《真·三国无双》以及《战国无双》。

DOA 限定版 Xbox

全球限量5000台的的宝蓝色DOA限定版Xbox，独特的外观以及包装设计。随主机附送《死或生在线》、宝蓝色Xbox手柄、DVD摇控器、Xbox LIVE STARTER KIT连12个月费用！

最新漫画、原画集、原装动画 DVD 有售！

特价《高达画集》75元

最新《漆原智志画集》

《TSUBASA 翼4》漫画

《全职猎人》DVD版

《希望天使2》漫画

《圣斗士星矢2》漫画

《高达SEED》DVD版(全套完)

《浪客行19》漫画

《天使心10》漫画

《钢之炼金术师》精美原画集

《魔侦探2》精美原画集完全保存版

书店电话：0755-25192481

联系人：陈小姐 13538212402

本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地。

如您要咨询我们的产品，请来电或电子邮件和我们联系，也可直接访问我们的网站！

电话（传真）：0755-25198828

客户服务电话：0755-82252632

联系人：杨宇红（0755-26338933 手机：13802233900）

地 址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1 （518001）

&3DM-SMV

焦点 Our Focus

进军法兰西！

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
2004电竞世界杯中国预选赛

电子竞技世界杯中国预选赛即将打响
UCG承办中国预选赛《PES3》项目

终于！中国TV GAME玩家有机会组队正式参加世界性赛事！电子竞技作为国家体育总局正式批准的第99个正式比赛项目，正越来越多地受到社会各界的关注！由中国中央电视台体育频道联合CNET（中国）公司主办的2004年电子竞技世界杯（ESWC）中国地区预选赛即将在5月于国内各大城市点燃战火！

2004ESWC正式比赛项目包括《反恐精英》、《魔兽争霸III》以及PS2游戏《PES3》！而《PES3》项目的中国地区预选赛将由UCG来承办！全国分区预选赛即将展开！分区预选优胜选手将前往北京参加6月份的中国地区预选赛，最后争夺两张前往法国的入场券！

主办单位
中国中央电视台体育频道
CNET（中国）公司

比赛项目
PC团队项目：《反恐精英》
PC个人项目：《魔兽争霸III》
PS2个人项目：《职业进化足球3》
PC表演项目：《反恐精英》女子大师赛

赛程安排
中国预选赛 中国·北京 2004年6月
全球总决赛 法国·普瓦捷 2004年7月

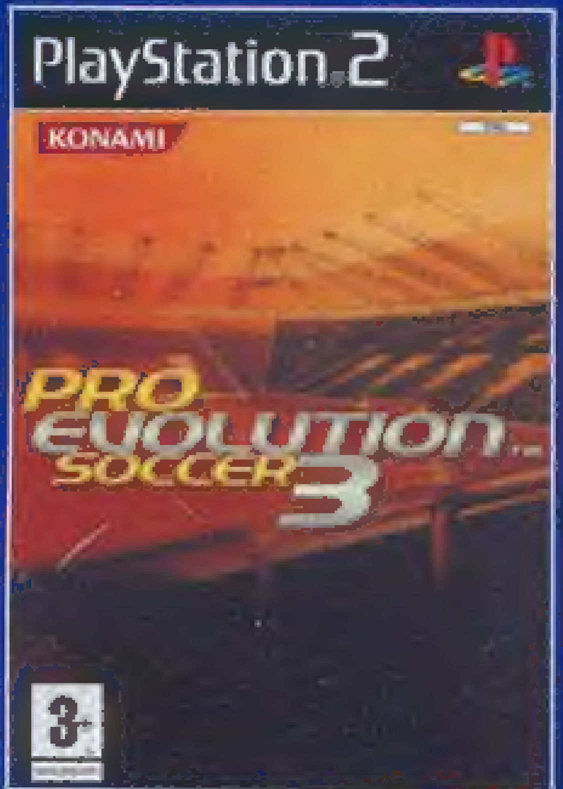
官方网站
http://www.esworldcup.cn

报名方式

国内预选赛将在全国的8个城市里展开，这8个城市分别是北京、上海、成都、广州、西安、沈阳、南京和深圳（香港）。为了使报名工作更加简便和迅捷，玩家可以通过网站进行报名

www.esworldcup.cn

具体的报名细则，玩家可以在网站上得到相应的指引。而比赛赛制以及具体的比赛时间以及地点将在下期杂志进行一气公开！全国的《WE》玩家们，大显身手的时候终于来了！

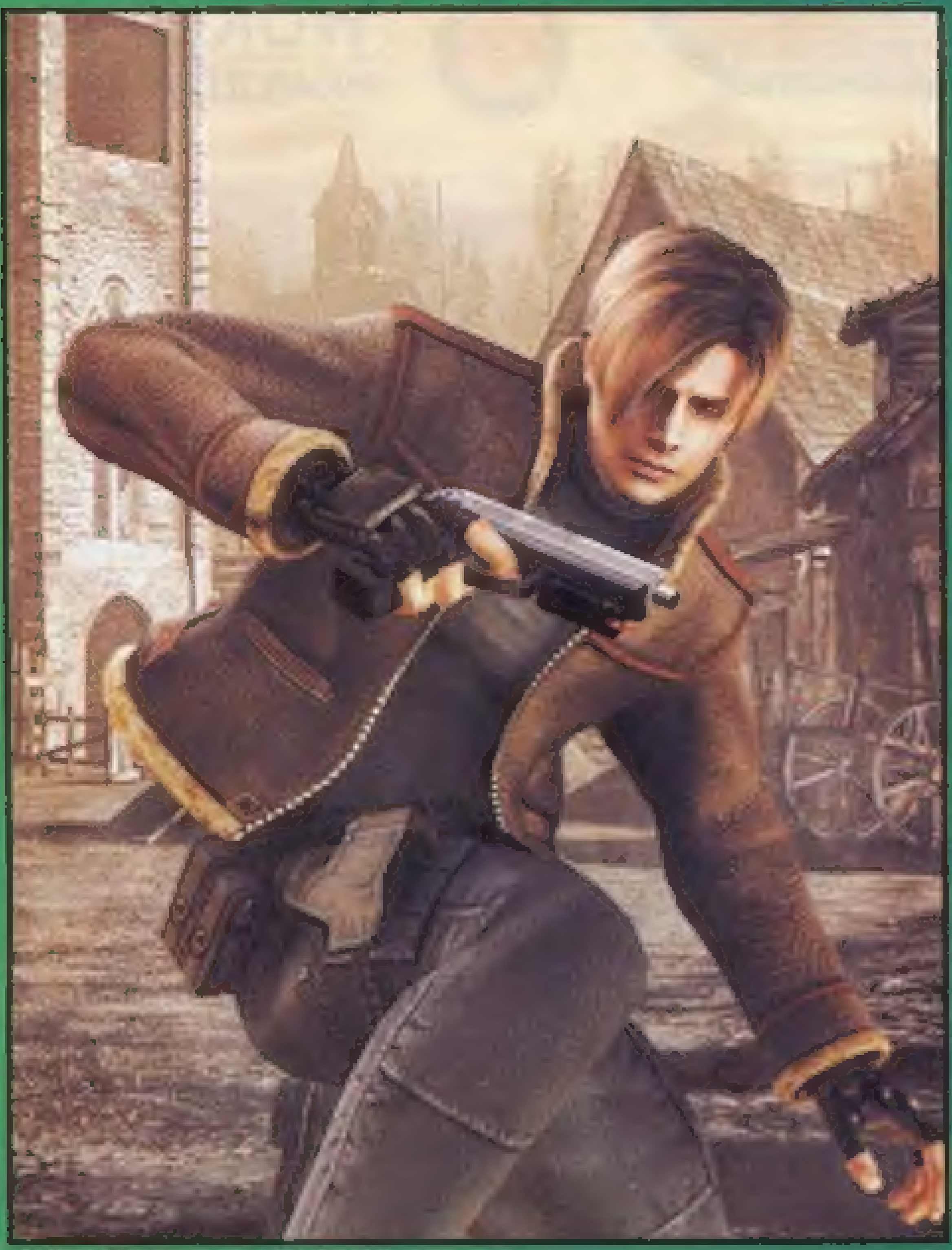


关于《PES3》

《PES》（Pro Evolution Soccer）实际上也就是"《WE》系列"于欧洲发卖时所使用的名字，直译过来就是"职业进化足球"。这次的ESWC大赛所使用的版本《PES3》是于去年在欧洲各国同时发售的最新版本。这个版本的特性界乎于日版的《WE7》与日版的《WE7国际版》之间——之所以强调是"日版的"，是因为已经在韩国发售的《WE7国际版》与即将在大陆上市的行货版《WE7国际版》在游戏特性上是与《PES3》完全一样的——包括细微的操作、球员的阵容等。所以，有志于参加这次比赛的玩家们如果苦于找不到《PES3》，使用韩国版的《WE7国际版》也能够有相同的效果。

游戏
竞技
新体育

游戏机实用技术 2004.5B TV GAME SEMIMONTHLY
总第103期 TV GAME 半月刊 2004年5月B


封面用图：生化危机4
©2004 CAPCOM CO.,LTD.All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应GBA游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

焦点 进军法兰西！ —— 1
电子竞技世界杯中国预选赛即将打响！UCG协助承办中国预选赛《PES3》项目！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 —— 4
- N-Gage改良版推出 —— 4
- NAMCO公布两款PS2《传说》 —— 6
- “《火焰之纹章》系列”登陆NGC —— 7
- 电子竞技——中国电视游戏产业的起点？！ —— 5
- 全球最大软件商EA总裁辞职 —— 6
- GBA版《最终幻想I·II》公布 —— 7

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 —— 10

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 —— 12

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 —— 14
- 虚幻锦标赛2 —— 14
- 英雄传奇 —— 16
- SUDEKI —— 18
- 生化危机 逃出生天 FILE 2 —— 20
- PIKMIN2 —— 23
- 救世主的觉醒 —— 15
- 翡翠帝国 —— 17
- 致命格斗：欺骗 —— 19
- 杀手7 —— 22
- J联盟创造职业球会！’04 —— 24

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 —— 26

特稿 五一购机指南 —— 30
购买PS2、Xbox和主流掌机的完全指南

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 —— 35
- 数码怪兽赛车 —— 35
- 通灵王 奋斗之魂 —— 38
- CT特种部队3 —— 36

特企
游戏产业的十次盛典 —— 39
此情可待成追忆 —— 44

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
MD	MEGA DRIVE，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

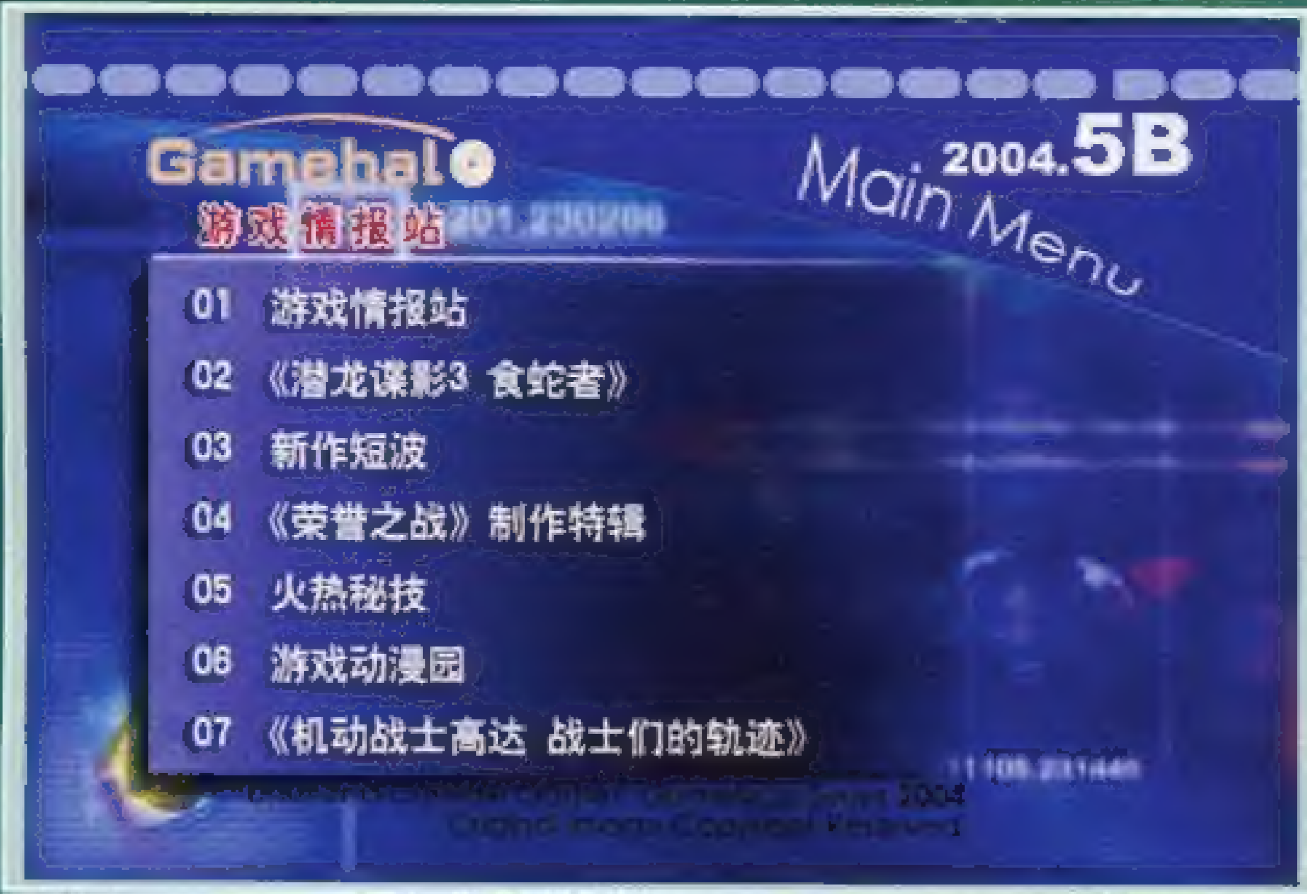
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn



游戏光环 Gamehalo

- 游戏情报站 —— 5:09
- 《潜龙谍影 3 食蛇者》 —— 10:23
- 新作短波 —— 13:38
- 《荣誉之战》制作特辑 —— 9:43
- 火热秘技 —— 3:32
- 游戏动漫园 —— 6:31
- 《机动战士高达 战士们的轨迹》 —— 2:47

游戏立方 *网罗所有和游戏有关的趣味话题* 48

攻略透解
- 红海 2 —— 55
- 九怨 —— 60
- 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉 —— 68
- 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲 —— 72
- 樱大战物语 神秘的巴黎 —— 75

研究中心 *探索游戏乐趣、将游戏进行到底* 82
- 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 —— 82
- 波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 —— 86
- 塞尔达传说 四支剑 + —— 87

火热秘技 *最快速、最实用的秘技火热呈上* 88

电子竞技场 *报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力* 89

游戏动漫园 *游戏与动漫画的互动* 92

自由谈 *让读者玩友在此畅所欲言* 94

游风艺苑 *拿起画笔，描绘你自己的游戏* 97

互动信箱 *一起办好属于大家的游戏杂志* 98

读编往来 *读者与编辑的轻松交流* 99

推荐 马里奥故事 2 —— 104
纸片马里奥的新冒险！

游戏索引

GBA
- CT 特种部队 3 —— 26 36
- 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲 —— 27 72
- 星之卡比 镜之大迷宫 —— 26

NGC
- PIKMIN2 —— 23
- 马里奥故事 2 —— 104
- 杀手 7 —— 22
- 塞尔达传说 四支剑 + —— 87
- 数码怪兽赛车 —— 35
- 通灵王 奋斗之魂 —— 26 38

PS2
- J 联盟创造职业球会！'04 —— 24
- 波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 —— 86
- 铳墓 O.D. —— 88
- 到哪里都在一起 多罗与流星 —— 26
- 格斗之王 2002 —— 88
- 红海 2 —— 27 55
- 九怨 —— 27 60
- 前线任务 4 —— 28
- 杀手 7 —— 22
- 生化危机 逃出生天 FILE 2 —— 19
- 脱狱潜龙 —— 88
- 网球王子 Smash Hit！ 2 —— 88
- 樱大战物语 神秘的巴黎 —— 75
- 勇者斗恶龙 V 天空的新娘 —— 82
- 真·三国无双 3 帝国 —— 88
- 致命格斗：欺骗 —— 19
- 装甲核心 连结 —— 27

Xbox
- SUDEKI —— 18
- 翡翠帝国 —— 17
- 救世主的觉醒 —— 15
- 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉 —— 68
- 虚幻锦标赛 2 —— 14
- 英雄传奇 —— 16
- 致命格斗：欺骗 —— 19

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004 年 5 月 16 日
定价：人民币 9.80 元

www.plumbook.cn

文：LIKY

游戏情报站 特别报道

N-Gage改良版推出

——全新造型的N-Gage QD亮相

4月14日，诺基亚如约向外界公布了它的游戏手机N-Gage的改良版——N-Gage QD。N-Gage QD的外形与原来的N-Gage有较大差异，按键分布作出细微调整，更加方便游戏操作。另外听筒位置也改在了正面，这样打电话就不用像以前那样侧过来，而是更符合大众习惯的正面接听方式。不过令人遗憾的是，N-Gage QD在机能上作了不小的缩水，取消了FM收音机、MP3播放等等，当然游戏功能完全保留。可以说，N-Gage QD是在以前N-Gage的基础上，去除了多媒体娱乐功能，更加强调游戏功能的手机，因此它的价格也便宜了许多，标准售价为199美元（N-Gage标准售价为299美元）。下面让我们来看看这款新手机的具体规格。

更为小巧的外形

▲N-Gage QD的正面图。

▲N-Gage QD的背面图。

N-Gage QD在外形上比N-Gage略小一圈，但是厚度却更大一些，而重量也要多出6克。在正面的键位分布上，原来的9向十字键变为8向，取消了十字键按下去作确定的功能，不过这个确定键专门分离出来（推测应该是十字键旁边的那个圆钮），此举是为了在游戏中获得更精确的操作性。另外作为玩游戏时最常用到的“5”键和“7”键这次也分离出来，与其他的数字键结构不同。由于去除了FM收音机以及MP3功能，所以原来十字键下方的FM和MP3的两个快捷键也不见了，剩下功能菜单键以及左确定键，另外绿色的拨号键放在了手机左下角，而红色的挂机键放在右下角，不知道打电话时操作起来是否顺手。

主机	N-Gage QD	N-Gage
长	118 mm	133.7 mm
宽	68 mm	69.7 mm
厚	22 mm	20.2 mm
重量	143g	137g

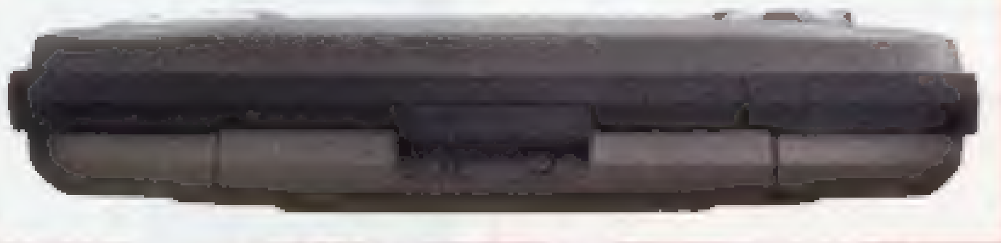
尺寸及重量比较

为突出游戏功能而作出的一系列改进

▲MMC卡带插槽改在了主机底部，可以更方便的更换卡带。

N-Gage QD在外形设计上的一个重大改进之处就是改进了插卡方式，以前N-Gage换卡必须打开主机后盖，取出电池，相当麻烦，而现在N-Gage QD的卡带插槽放在了主机下部，可以方便地拔插卡带，而且这次还支持热拔插，也就是说不需要关闭手机电源便可更换卡带。N-Gage QD的屏幕大小与以前一样，仍然为176 x 208的解析度，最大色彩显示也没有提高，仍为4096色，但是屏幕显示效果作了一定改进，加入了高亮度模式，使得游戏的显示效果比以前更出色。

N-Gage QD的CPU规格以及内存大小都与原来一样，操作系统仍然是Symbian OS 60系列，仍然可以扩充普通的MMC卡，最高支持256M的MMC卡（N-Gage最高支持512M的MMC卡），因为使用Symbian OS这个开放的操作平台以及可扩充MMC卡，所以N-Gage QD仍可以像以前一样安装运行众多的S60系列的软件以及游戏。这次N-Gage QD内置了一个名叫“N-Gage Arena launcher”的软件，这应该是一个联网游戏平台软件。以前N-Gage上的不少游戏都提供有“N-Gage Arena”的网络排名的模式，相信现在这个软件就是为了更好地方便玩家进行网络排名、网络对战、联网合作等等，充分发挥手机游戏平台在ONLINE GAME上的先天优势。



▲主机顶部是电源插口和耳机插孔。

电池容量增加，使用时间更长。

N-Gage QD使用新型的BL-6C锂离子充电电池，容量增加到1070mAh，标准待机时间为240小时，通话3.5小时，游戏5到10小时。以前N-Gage使用的电池为BL-5C型，容量为850mAh，标准待机时间150到200小时，通话2到4小时，游戏3到6小时，MP3播放8小时，收音机20小时。（希望BL-6C与BL-5C相比除了容量外其他规格不会有太大差异，那样就可以将BL-6C用在N-Gage上，使N-Gage获得更长的使用时间。）

◀此为N-Gage使用的BL-5C电池，容量为850mAh。N-Gage QD使用的将是容量为1070mAh的BL-6C型电池。

令人遗憾的一系列缩水

1. 取消了FM调频收音机功能。

对于不少人来说，FM也基本属于可有可无的功能，如果去掉它使得手机价格下降倒也可以接受吧。

2. 不再支持立体声，只支持单声道音源。随机附送的耳机也不再是原来的立体声耳机，而是单声道耳机。

这属于硬件上的缩水，无法通过软件来弥补，所以是相当令人遗憾的一点，这样N-Gage QD在进行MP3播放、影像媒体播放时就远不可能达到原来N-Gage立体声的音质效果。

▲还是老型号的N-Gage机能强大啊！

3. 取消了内置的MP3播放器以及RealOne播放器。

这个缩水看似很巨大，其实对于熟悉S60系列手机的人来说也许根本就不会放在心上，因为在S60平台上有着许多第三方开发的MP3播放软件以及媒体播放软件，效果也相当优秀，N-Gage QD完全可以通过安装这些第三方软件来轻松获得MP3播放和影像媒体播放的附加功能。但是，硬件不具备立体声仍然是软肋所在。

4. 不再支持MP3、AAC格式的铃声，只支持MIDI和WAV格式的音频作铃声。

这个缩水应该没有多大影响，WAV格式的音频与MP3的差别不算太大，退一步说，以后通过第三方软件实现MP3、AAC格式音频作铃声也是很有可能的。

5. 取消USB接口，保留蓝牙。

这个缩水就比较麻烦了，以后N-Gage QD与电脑互传文件还必须给电脑配一块蓝牙适配器才行（目前国内市场上较便宜的蓝牙适配器也要200元左右），而蓝牙的传输速度也达不到USB的传输速度，所以取消USB接口会给人带来很大不便。

上市日期和售价

N-Gage QD预计今年6月于北美地区上市，至于售价，签订网络服务协议后的单机售价为99美元，不签订协议的售价为199美元，但会附送一款《托尼·霍克职业滑板》。而欧洲、非洲、亚太地区将在今年5月上市，至于国内，有消息称已经拿到工程样机，正在进行汉化工作，所以我们很有可能在5月份见到全中文的行货版N-Gage QD。按照美版售价标准，推测国内行货版售价应该在1700元左右，个人觉得，还是值得考虑的。

□□□□&3DM.SMV
www.plumbook.cn

电子竞技——中国电视游戏产业的起点?!

电子竞技，中国经济的新热点？！

2003年11月18日，中华全国体育总会、中国奥委会在人民大会堂的新闻发布会上正式宣布将电子竞技确定为第99项体育项目，消息传出，长期处于地下状态的国内游戏圈奔走相告——“中国玩家集体转正了！”。

从某种意义上说，2003年11月18日意味着游戏产业在中国的正式起步，而电子竞技将成为其中的发展重点。那么电子竞技到底具有多大的发展潜力，以至于可以成为游戏产业的重要支柱呢?

体育之所以成为一个庞大的产业，是根据人们对于各种体育活动本身的爱好，通过媒体的参与，以各种体育赛事为契机，让各大产业参与其中推广自己的产品，从而形成一个庞大的产业网络。各种体育竞技活动本身受关注程度越高，所创造的经济价值也随之提高。电子竞技所蕴含的经济价值主要取决于游戏产业本身的受众面。在我国，虽然由于各种原因游戏一直未能作为一个正规产业发展，却有着极为庞大的受众面。虽然由于主机普及程度的限制，面向电视游戏的电子竞技活动相对较少，不过自发组织的格斗游戏、足球游戏等比赛也令人目不暇接。当然要让电子竞技真正成为一个产业，就必须要有大规模正规化的游戏赛事，必须有媒体和赞助商的大规模赞助。

国内举办的大规模电子竞技赛事主要是从2002年开始的。在政府部门和各大权威机构的支持下，“中国电子竞技大会”（China Internet Gaming）、“中国电子竞技联赛2003（Game Olympia of China 2003）”相继举办。今年2月10日全国电子竞技运动会组委会召开新闻发布会，宣布由中华全国体育总会主办“2004全国电子竞技运动会（2004 China E-sport Games）”，将国内电子竞技推向高潮。尽管如此，与国外的三大电子竞技大赛相比，国内的电子竞技比赛还有很长的路要走。三大国际电子竞技赛事主要是WCG、CIG和ESWC，这三大赛事目前都已经进入中国，不过前两个赛事主要面向PC游戏，对于国内电视游戏玩家而言，真正值得关注的是法国的ESWC。

CIG 2004 www.cig.org.cn
CEG 2004 全国电子竞技运动会 China Esport Games
GOC Game Olympia of China

电子竞技世界杯ESWC：电视游戏玩家的福音

在正式谈到ESWC之前，先让我们了解一家重要的电子竞技专业级公司——Ligarena。

1998年，四名顶尖玩家：Axel Charpentier、Mathieu Dallon、Jean-Philippe Lahoussaye Duvigny和Adrien Vincent有感于电子竞技长期自发比赛的多方面限制，决定成立一家专业电子竞技公司，举办各种电子竞技比赛。他们的这家公司叫做Ligarena，一家至今已成功举办100场电子竞技比赛的全球顶尖电子竞技专业公司。而他们的第一场电子竞技赛事“Lan Parties”便具备了世界性范围，它聚集了专业选手和业余选手，使用各自的电脑和操作设备，进行局域网内的对战比赛。这个Lan Parties对外的官方名称为“Lan Arena”。第一场Lan Arena在法国布伦举办，当时参赛选手来自欧洲6个国家，人数约600名，已经是当时欧洲规模最大的电子竞技赛事。2001年5月的Lan Arena规模扩大了一倍，聚集了来自12个国家的1200名玩家参加比赛。当年10月Ligarena举办了第一届法国杯，这个为期两天的电子竞技盛事直接催生了如今的ESWC。

在2002年的赛事之后，Ligarena在2003年重拳出击，决定耗费巨资打造全球最大规模的电子竞技比赛，并且雄心勃勃地将他们的电子竞技比赛定名为“Electronic Sports World Cup（电子运动世界杯）”。这次比赛项目包括《反恐精英》、《魔兽争霸3》、《虚幻竞技场2003》以及三个表演项目，奖金总额高达15万欧元。虽然是ESWC第一次比赛，在经验丰富的Ligarena的组织下，这场赛事获得了轰动性的成功。在首届ESWC举办的3至6月间，共有28个国家选手进行了4个月的资格赛，参与比赛的玩家数量达到数十万。ESWC的全球总决赛总共有来自28个国家的400名选手前往法国参加，决赛现场观众多达万人。总决赛举办的6天时间里网络上有关此次比赛的网页信息达到1500万条，共有60万名观众通过网上直播观看现场比赛，其中15万人使用了视频，而在现场报道的还有来自全世界的150名记者。2003年4月Ligarena公司首届ESWC电子娱乐城新闻发布会上，法国总理、法国工业部部长都给予了ESWC极高的评价。

2004年度，Ligarena公司将会投入更多的资源，全力将ESWC打造成真正的电子竞技世界杯。Ligarena目前已经与全球50个国家和地区的国际性电子竞技专业公司合作，这50个国家的25万名顶级高手将会为最终决赛的500张入场券展开厮杀，而获胜者将会获得1周的狂欢和20万美元的奖金。这次的ESWC世界总决赛将于2004年7月6日至7月11日举行，地点定于法国普瓦捷市的Futuroscope主题公园内。这是一个提供活动，具有独特魅力的主题公园。2002年Futuroscope吸引了180万参观者，在法国主题公园游客访问量中居第三位。这个主题公园内的数字城则是一个专门提供数字娱乐和游戏的地方。在决赛期间，8000平米的多功能大厅将提供各种比赛场地、演示舞台、选手休息区、餐厅、新闻导播室等。这里有约1150 个座位另2个场地各有300个座位和150个座位、1600平米的展览区、1200平米的竞赛场地、17 个新闻室。大赛的运动员村拥有世界一流的设备、具有完美素质的服务人员。

▲这里就是法国普瓦捷Futuroscope主题公园，今年7月来自全球各地的电子竞技顶尖高手将在这里一决雌雄。

决心成为全球电子竞技第一赛事的ESWC对于中国的电子竞技行业一向都非常重视。去年举办的第一届ESWC就在中国13个城市举办了选拔赛，选拔出3个项目7名选手。与央视体育频道《电子竞技世界》等媒体组成ESWC赴法代表团。13人代表团于2003年7月7日登陆法国，成功参加2003ESWC全球总决赛。今年中国代表团参加ESWC更是有着非凡的历史意义。今年恰逢中法建交40周年，法国方面举办了“中法文化节”一系列文化活动。体育竞技一向都是交流友谊的最佳手段，这次中国选手赴法参加“ESWC 2004”可以说是增进两国人民友谊，深入发展文化交流的重要契机，是中法友谊交流的盛会。而中国电子竞技选手将会代表中国人民向法国带去深情的问候。

最令广大电视游戏玩家兴奋的是，电视游戏玩家如今也不再处于地下状态，“ESWC 2004”将会为中国电子游戏玩家带来一次世界顶级赛事的比赛机会，真正加入国际最高水准的游戏赛事中。此次“ESWC 2004”最为重要的赛事之一就是PS2版“Pro Evolution Soccer 3”（欧版《WE7》）的比赛项目。这次ESWC上的PES3将会是面向国内电视游戏玩家的首次国际顶级比赛，意味着国际电子游戏产业已经开始注意到中国的电视游戏市场，而中国的电视游戏市场或许也将因此迈上正规化的发展道路。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏·情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

软件 NAMCO公布两款PS2《传说》

NAMCO于4月12日正式公布将于PS2上发售两款“《传说》系列”游戏，一款为NGC上《仙乐传说》（TALES OF SYMPHONIA）的移植版，一款为PS2上的全新作品《重生传说（暂译）》（TALES OF REBIRTH）。

《仙乐传说》PS2版将不只是简单的移植，而会加入许多全新要素，但目前会加入哪些要素还未公布，本作预计将于2004年内推出。（如果玩家注意的话，就会发现PS2版《仙乐传说》LOGO的颜色已经从原来NGC版的蓝色变成了粉红色。）《仙乐传说》是NAMCO重新采用藤岛康介作为角色设计的一作，也是“《传说》系列”在画面上首次3D化的一作。NGC版于2003年8月29日发售，2003年的累计销量为29万套，《仙乐传说》还位列我刊“年度最佳游戏榜”第三名。

▲这就是PS2版的实际画面，与NGC版相比没有什么差别。游戏将于年内发售，之前因为没有NGC而无福享受本作的玩家这下不用再遗憾错过经典之作。

“《传说》系列”的全新作品《重生传说》画面仍保持2D风格，按照目前公布的几幅游戏画面来看，《重生传说》画风与《永恒传说》与《宿命传说2》相似，但NAMCO方面称，本作的背景画面的精细程度是《宿命传说2》的两倍。本作角色设计仍是著名的猪股睦实（いのまたむつみ），她之前也是《宿命传说》、《永恒传说》与《宿命传说2》3部作品的人设，以及著名动画《高智能方程式赛车》等作的人设。本作主角名为维格·隆贝尔，18岁，他是一位因为某件事而将自己的心扉关闭的沉默寡言的人族青年。“《传说》系列”中为人们所交口称赞的精美开场动画以及豪华的声优阵容两大特色在《重生传说》中也将得以继承。

▲游戏中的人物为“五头身”，介于Q版及真实比例之间。游戏主角的年龄为18岁……显然本作面向的玩家年龄层略偏向于青年，这下青年玩家HAPPY了。

事件 全球最大软件商EA总裁辞职

全球最大游戏软件商EA的总裁兼营运长约翰·瑞克提耶罗（John Riccitiello）于4月7日宣布辞职，当天起效。“我在EA工作的时间是我有生以来表现最好的一段工作经历。但我个人认为现在也是我去做一些属于自己的事业的时候了。现在的EA具有最好的人才、最好的无形资产，并且具有美好前途。”John Riccitiello从1997年10月起加入EA，虽然这次离职托辞是“发展个人业务”，但动作如此仓促，而且EA现在发展得如日中天，这都让人不得不怀疑是否另有隐情。有消息称这次约翰离职与去年EA的“让PS2独占EA游戏的网络模式”的协定有关，约翰的离职可能将加速让EA游戏重新对应Xbox的网络服务Xbox Live。

关于EA

EA（Electronic Arts，电子艺界），总部位于美国加州红木市（Redwood City，California），是目前世界头号游戏软件公司，成立于1982年，2003财年EA的销售额为25亿美元，2003年售出的游戏中有22款超过百万套销量，目前EA在全球共有4400名雇员。EA通过旗下3个商标来销售游戏：EA SPORTS、EA GAMES、EA SPORTS BIG。

软件 《GT赛车4》网络要素公布

备受全球赛车爱好者期待的《GT赛车4》日前公布了其实网络要素的一些细节。

首先是本作支持最多6人同时进行同场网络对战，在赛事方面，除了SCE会举行一些官方比赛之外，玩家也可以通过网络自发举行一些比赛。网络模式中设有聊天室，以汽车的不同品牌及不同型号来划分聊天室，玩家可以和与自己有同样喜好的汽车爱好者交流。另外网络中设有虚拟展示厅，厂商可以在这里展示汽车。

此外，此次《GT赛车4》还具有以下的全新要素：●汽车的损坏会在实际画面中表示出来，而且损坏可能会影响汽车的驾驶；●类似T型福特汽车（Model T Ford，世界第一部车，1908年设计出产）那样的老车也会收录在游戏中；●增加了新的视点；●对汽车升级以及调整的部分将变得更细致；●设有“惩罚系统”，通常是罚10秒钟，但可能根据赛道的不同而有所改变。●本作对应PS2专用硬盘。

在《GT赛车4》发售时间方面，日版有消息指出应为今年初夏，美版是2004年秋，欧版已经确定为2004年9月。根据今年1月时的数据，“《GT赛车》系列”全球实际总销量已经突破3300万套，今年随着《GT赛车4》的发售，“《GT赛车》系列”全球销量突破4000万套将水到渠成。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

软件 “《火焰之纹章》系列” 登陆NGC

作为S·RPG的鼻祖，《火焰之纹章》终于迎来了它时隔5年的家用机最新作——NGC平台的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》！几年前曾盛传N64上也会有《火焰之纹章》新作，但最终事实是“《火焰之纹章》系列”跳过了整个N64时代，直到现在才公布家用机上的最新作。

这次的主角也不再是历代那种某某王国的王子或是某领主的子嗣，而是一位普通的雇佣兵。(当然，也不排除之后发现真正身世之谜等情况。)该作实现了系列的首次3D化，无论是地图画面还是战斗画面，都采用了精美的3D贴图，而在人物描绘方面则采用了时下流行的卡通渲染的方式。游戏的故事始于主角艾克拯救了克利米亚国的一位公主，而为了到达友国加利亚，艾克受雇保护这位公主前往目的地。

从公布的资料中我们可以看到游戏有几个新的变化：首先就是种族的增加，加利亚王国的人都有变成野兽的能力，我们可以猜测在战斗中这些角色都有变身攻击的能力，这跟历代的龙族变身攻击是异曲同工的；其次是角色属性增加了“重量”这一数据，现在还不得而知这一数据的作用；再次就是“特攻”，众所周知，在系列中《圣战之系谱》和《多拉基亚776》两作有特技的设定，但在最近几作中这一经典的设定却被取消了，那么这个“特攻”到底是特技还是手持兵种相克武器时的表示效果呢？等待任天堂官方进一步公布情报吧。

▲战斗画面的显示仍可以选择两种表现方式。

GBA版两作《火焰纹章》中也有的“支援对话”系统继续存在，本作中关于支援对话官方的解释是“增进同伴间的友好度，提高角色的能力”，看来这次的支援对话似乎有一些细微的调整，进而让游戏更加有趣。

“《火焰之纹章》系列”是任天堂招牌游戏之一，系列每一作都保持极高的游戏性及游戏平衡性，为玩家爱好者们所津津乐道。这次系列作登陆NGC平台，也将一定程度上弥补了NGC平台上正统S·RPG匮乏的现状。

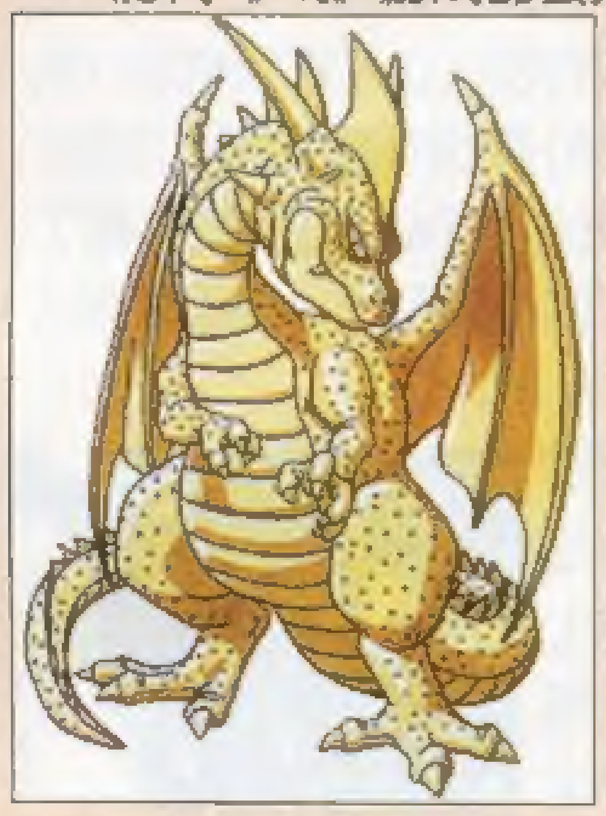
▲角色属性画面，结构仍与前作相似，老玩家应该感到亲切。

▲游戏的场景画面。看来本作极有可能再现当年《圣战之系谱》那样的超大战斗场景，各《火纹》爱好者们是不是已经热血沸腾了？

特报《勇者斗恶龙V》出货量突破150万套

PS2版《勇者斗恶龙V 天空的新娘》(《DQV》)目前在日本的出货量已经突破150万套，这是所有“《DQ》系列”重制版游戏中成绩最好的一作。

历代《DQ》游戏都会推出重制版，而且都会取得相当好的销售成绩，具体历代《DQ》重制版游戏的出货量成绩如下：1993年12月发售的SFC版《DQ Ⅰ·Ⅱ》为120万套、1996年12月发售的SFC版《DQ Ⅲ》为140万套、1999年9月GB版《DQ Ⅰ·Ⅱ》73万套、2000年12月发售的GBC版《DQ Ⅲ》为75万套、2001年11月发售的PS版《DQⅣ》为120万套。



《DQV》于3月25日发售，而SQUARE ENIX是于4月8日公布这个消息了，也就是说《DQV》是用了2周的时间就达成了这个成绩！本作对于“《DQ》系列”的爱好者来说具有很大的意义，本作的图像是系列以来首次完全3D化(PS上的《DQVII》及《DQIV》并非完全3D)，音乐方面更是全部使用了交响乐曲，游戏的内容也进行了大幅强化，此外，随游戏附赠的《DQVIII》首次公开的影像碟也让《DQV》炙手可热，至于未来《DQV》的出货量还会增加到什么程度，就让我们拭目以待。

特报 吴宇森取得《银河战士》电影改编权

华人著名导演吴宇森日前宣布他已经取得了任天堂游戏《银河战士》的电影改编权，电影预计于2006年前上映第一部。作为好莱坞最成功的华裔导演之一，吴宇森的《夺面双雄》、《不可能完成的任务2》等影片为世界影迷所共赏。其实吴宇森涉及电子游戏并非首次，早在去年的E3期间，吴宇森所创办的老虎山娱乐公司就宣布要和世嘉合作开发一款全新型态的动作冒险游戏。作为任天堂公司的招牌游戏之一，“《银河战士》系列”游戏在全球，尤其是在欧美享有盛誉，这次《银河战士》电影将会以游戏中的女主人公萨姆斯·阿朗的出生及随后与异星母脑的战斗作为故事主线。就让我们期待吴氏电影美学与《银河战士》世界观的结合将给我们带来什么吧。

▲老虎山娱乐去年公布的游戏插画。

▲《银河战士 PRIME 2》去年E3就公布了。

▲吴宇森与汤姆·克鲁斯。

软件 GBA版《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》公布

SQUARE ENIX于4月12日公布，将于7月在GBA上发售合集游戏《最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE》，价格为6090日元。

《最终幻想》(FC，1987年，原SQUARE)及《最终幻想Ⅱ》(FC，1988年，原SQUARE)这次移植到GBA上将不是简单的复刻版，而是重新进行制作，原先两作的游戏系统有很大的差别，这次SQUARE ENIX为了避免让玩家造成混淆，将在这次的GBA版中把两款游戏的部分系统调整为一样的系统。

除了系统的改动之外，《最终幻想》中将增加一个名为“混沌之魂”(Soul of Chaos)的迷宫，该迷宫中将会出现许多曾在历代《最终幻想》游戏中登场的怪兽；而《最终幻想Ⅱ》则将增加一段名为“重生之魂”(Soul of Re-birth)的剧情。

而除了理所当然的图像方面的强化外，GBA版还增加了很多方便的设定，如可以改变游戏中出现的名词是用汉字还是用平假名来表示(能够让游戏显示更多的汉字对于我国玩家来说是个福音，期待之后的《DQ》游戏也能加入这样的设定系统)，还有针对便携游戏机的特点，游戏将可以随时进行记录。

▲《最终幻想》画面。在新追加的迷宫中，玩家可以和历代《最终幻想》怪兽战斗，如中间那幅图中的“魔列车”(幽灵列车)就是《最终幻想VI》的著名怪兽。

▲《最终幻想Ⅱ》画面。新增加了名为“重生之魂”的剧情，即使是玩过原作的玩家也可以在GBA版中找到新的乐趣。

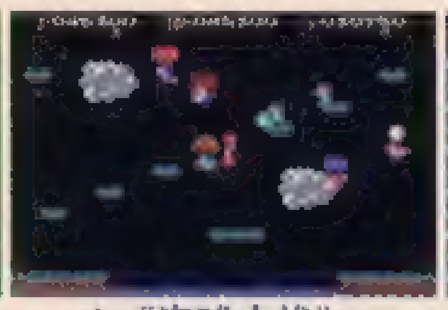
3DM.CM
www.plumbook.cn

软件 “《FC迷你版》系列”第二弹公布

2月发售的第一批“《FC迷你版》系列”取得出乎意料的好成绩之后，任天堂果然乘热打铁，火速于4月14日公布了“《FC迷你版》系列”第二弹。这次仍是由任天堂从以往的FC游戏中挑选出10款经典，它们分别是：《马里奥兄弟》（1983年，任天堂）、《滚滚大陆》（CLUCLU LAND，1984年，任天堂）、《汽球大战》（BALLOON FIGHT，1985年，任天堂）、《勇破迷魂阵》（WRECKING CREW，1985年，任天堂）、《马里奥医生》（1990年，任天堂）、《挖挖特攻队》（DIG DUG，1985年，NAMCO）、《高桥名人的冒险岛》（1986年，HUDSON）、《魔界村》（1985年，CAPCOM）、《兵蜂》（1986年，KONAMI）、《大盗伍右卫门》（1986年，KONAMI）。

“《FC迷你版》系列”第二弹每款游戏的售价仍为2000日元，发售时间为5月21日，据任天堂表示，这次所选择的FC经典主要以那些能够对战或是能够双人合玩的游戏为重头，（除了《高桥名人的冒险岛》及《大盗伍右卫门》之外，其他8款游戏都对应联线对战）同时这些支持两人玩的游戏支持“一卡二人玩”，只要其中一玩家具有该游戏，两个玩家就可以通过GBA通信对战线或是无线通信端子来进行联机游戏。

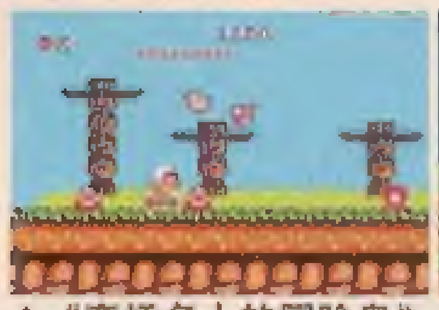
▲《滚滚大陆》



▲《汽球大战》

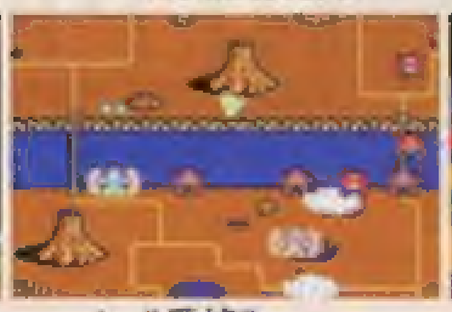
▲《勇破迷魂阵》

▲《挖挖特攻队》

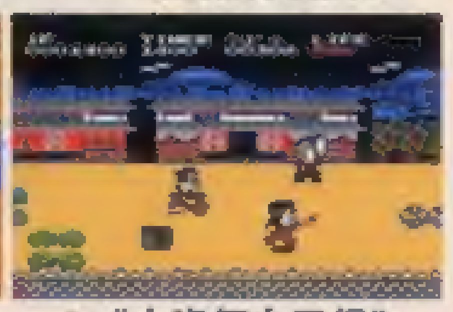


▲《高桥名人的冒险岛》

▲《魔界村》



▲《兵蜂》



▲《大盗伍右卫门》

软件 日本EyeToy游戏三连发公布

日本方面连续公布了3款对应EyeToy的游戏，其中SCE两款，KONAMI为1款。首先是SCE的《EyeToy：舞蹈天国》，本作其实就是之前已经在欧洲发售的《EyeToy：GROOVE》的日本化版本，游戏收集了各方面热门歌

曲，玩家在游戏中随着音乐进行舞蹈，由于是日本版，因此所收录的歌曲也是日本本国歌曲，如动画歌曲《机器猫之歌》、龙珠主题歌《CHA-LA HEAD-CHA-LA》等，此外还有电视节目主题歌、流行歌曲、偶像歌曲等类型。《EyeToy：舞蹈天国》预定于6月24日发售，售价4725日元，EyeToy同捆版则为7329日元。

SCE另一款新作是《EyeToy：捉猴啦》，这是一款使用SCE的人气角色比波猴来进行迷你游戏的合集，玩家将以自己的形象与游戏中的比波猴共同进行游戏。迷你游戏共有约30种，游戏对应最多4人对战，而只使用1台EyeToy也是可以进行多人游戏的。该作预定将于8月5日发售，售价未定。

KONAMI方面则公布了一款名为《EyeToy：运动会》的游戏，将以运动为主题，题材方面似乎有所突破，游戏预定于7月15日发售。

硬件 Xbox将在日本实质性降价

微软于近日公布，将从5月27日起推出“Xbox白金套装2”，售价为1万9950日元，“Xbox白金套装2”将在限定时间内进行销售。

“Xbox白金套装2”的内容包括：主机、Xbox游戏《猩红之空：复仇之路》（CRIMSON SKY：High Road to Revenge）及《光环 白金收藏版》、两支手柄、DVD播放套装、Xbox Live两个月免费帐号卡。目前日本市场上Xbox普通版售价为1万7640日元，“Xbox白金套装2”售价只比普通版多出约2000日元，相当超值，要知道，单单是日本市场预定于5月20日发售的《猩红之空》，其单独售价就要7140日元。

软件 UBISOFT公布3款大作

UBISOFT日前公布了3款大作，分别是《手足兄弟》（Brothers in Arms）、《孤岛惊魂 本能》（Far Cry Instincts）以及《金刚》（King Kong）。

《手足兄弟》是UBISOFT首次尝试二战题材游戏的制作，请来了游戏开发商Gearbox Software进行合作，游戏改编自真实的故事，玩家将扮演一位D-DAY中名为马特·贝克的伞兵九人小队的队长，通过率领自己的小队来完成各种任务。这将是一款大投资的游戏大作。

目前已有的二战题材游戏都以史实为基础展开游戏，但《手足兄弟》将是一款试图反映士兵自身故事的二战游戏，这一点与美国有线电视网HBO制作的著名电视剧《兄弟连》相似。游戏中的场景将从实景中取材，或是通过当年所拍摄的照片进行制作，从目前已经公开的画面来看，该作画面效果非常惊人。游戏目前预定多平台出击，发售时间定为2004年初冬。

▲根据历史照片来制作游戏中的场景。

▲极为细致真实的游戏画面。

《孤岛惊魂》是近期刚刚在PC平台上推出的FPS作品，其超高的画面

素质及宽阔开发的场景等独有特色让本作在全球范围内都获得非常高的评价。目前其家用机版已经由UBISOFT的蒙特利尔工作室进行开始开发，UBISOFT的蒙特利尔工作室的开发人员大多数来自原《汤姆·克兰西的分裂细胞》的开发人员。家用机版《孤岛惊魂 本能》游戏内容将会较之原作PC版有很多改变及改进的地方，除了会增加全新的剧情之外，游戏更要求玩家使用不同的战术和生存策略去完成任务，《孤岛惊魂 本能》目前对应的平台为Xbox及PS2。

《金刚》则是指2005年彼德·杰克逊导演的新版《金刚》电影，UBISOFT目前已经确定将会推出以这部《金刚》电影为题材的游戏。离《金刚》电影的上映虽然还有相当长的一段时间，但是《指环王 三部曲》的导演彼德·杰克逊的实力众所皆知，《指环王 王者无敌》刚刚在今年的奥斯卡上夺得11项奥斯卡奖，彼德·杰克逊也被昵称为“彼德大帝”，《金刚》则是彼德·杰克逊自小就希望能够亲自进行重拍的一部电影。

▲彼德将会如何诠释自己心中的《金刚》？

www.plumbook.cn

新 闻 短 波

■《007 黄金眼2》制作阵容豪华

EA的多平台大作《007 黄金眼2》的开发组中将会加入两名“外籍”名制作人，包括一位原《光环》设计师Dan Orzulak，另一位是原KONAMI《寂静岭2》的美术负责人佐藤隆善。

●NAMCO的《皇牌空战5》美版发售日定于2004年秋，游戏中登场的战机以实际存在的机体为主，预定游戏中将收录50台以上经过正式授权的战机。

■Xbox 2相关情报曝光

随着微软向美国专利局提出的6,716,102号专利申请于4月7日正式通过，Xbox的下一代主机Xbox 2仍会加入硬盘的情报也明朗了。另外，微软与台湾地区半导体公司TSMC（台积电）于4月7日共同宣布，台积电将为Xbox 2供应微处理芯片。之前台积电就已经开始向微软提供半导体处理技术，这次可以说是扩大了合作关系。

●根据日本《东洋经济》的报道，任天堂未来将会充分利用自己所拥有的丰富资金去进行M&A（企业收购），以保证任天堂能够获得一些必要的技术。

●任天堂预计将于2005年发售NGC用的新周边设备。

■EIDOS不看好NGC及PC游戏市场

全球知名的游戏商EIDOS在4月5日公布的财政报告中指出，EIDOS对NGC及PC软件市场的成长完全不抱有期待。同时EIDOS认为PS2在美国及欧洲会有5~10%的成长，Xbox在欧洲方面会有5~10%的增长，在美国会有10~15%的增长。

■PS2《侍魂零》部分原创要素公布

将于6月24日发售的PS2版《侍魂零》目前公开了部分原创要素，首先是以往街机版中无法使用的一些电脑专用角色在PS2版中成为可用角色，其次是PS2版将会收录一些原创故事模式。

●SCE的惊悚游戏《SIREN》（死魂曲）目前已经确定将会开发续作，目前开发组还以“PROJECT SIREN”为名招募开发人员。

■Xbox独占《彩虹六号3：黑箭》

UBISOFT于4月7日公布《汤姆·克兰西的彩虹六号3：黑箭》由Xbox独占，游戏将于2004年8月发售，该作也将是第一款利用到Xbox Live 3.0 的游戏。

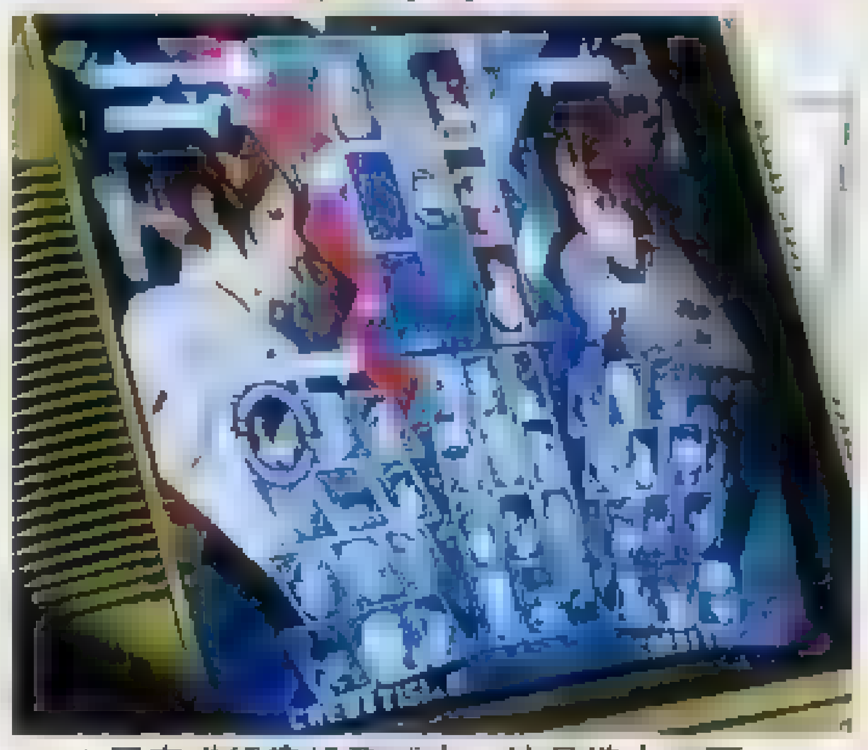
■经典特技电影将改编为游戏

来自英国的游戏开发组SCi目前正在开发一款以1963年的经典电影《金羊毛》（Jason And The Argonauts）为题材的游戏。《金羊毛》曾于2001年被评为世界最佳50部特技电影第18位。

■2004正版《格斗之王》7月推出

2004年的正统街机版《格斗之王》新作——《KOF NEOWAVE》已经公布有一段时间了，游戏的正式推出日期定为7月。目前日本方面已经展开了第二轮街头实机测。目前为止已经明确的情报有：◎采用SAMMY的ATOMISWAVE（AW）基板，仍为2D，图像有很大的提高；◎游戏仍与《KOF 2002》一样采用3对3的组队战系统；◎除了轻重拳脚4个按键之外，还有一个发动HEAT MODE的按键；◎采用了如《狼之标记》那样的“即时防御”系统。

▲本作的logo



▲正在进行实机测试中，这是选人画面。

▲开战前选择出场顺序。本作仍是3对3。

●BANPRESTO宣布将于夏季发售《召唤之夜 铸剑物语2》，该游戏前作于2003年4月发售，是一款动作性较强的RPG。

■SONY将暂时停产PSX

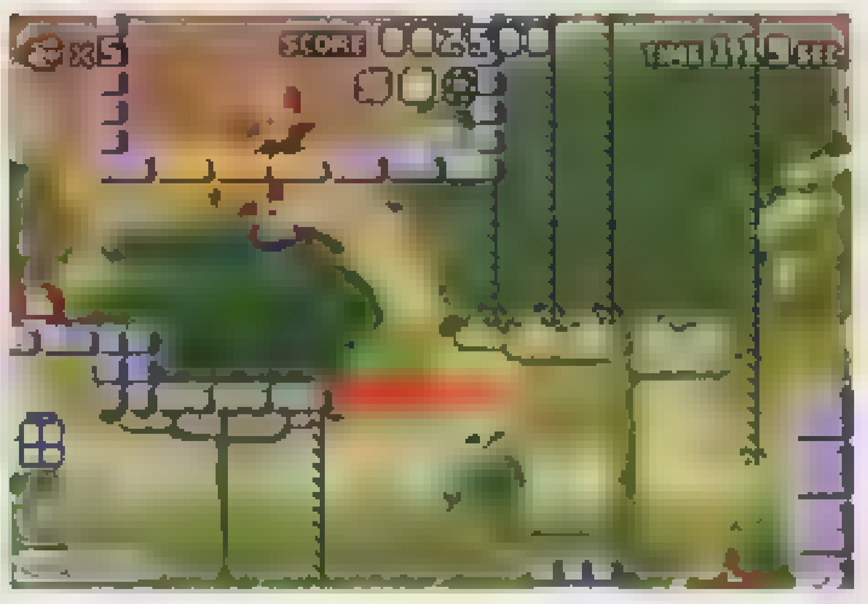
根据《日本现代周刊》的报道，SONY的PS2及DVD录相机的合体机PSX由于销售并不是太顺利，将暂时停产以调整库存。PSX于2003年12月发售，发售当天就售出了4万台，然而从2004年起，PSX的销售开始下滑。据SONY的内部透露出来的情报，“PSX的开发是由SONY的游戏部门与SONY的蓝光光盘开发分部共同进行研制的，但两个部门的合作不是太好，结果PSX变得既不是DVD录相机，也不是游戏机。”

●《永恒的黑暗》、《潜龙谍影 孪蛇》开发商硅骑士（Silicon Knights）于4月13日宣布终止任天堂的独占协议，今后将为哪些平台开发游戏仍然未定。

●根据美国的PLAYSTATION官方网站的消息，《最终幻想XII》将于2004年12月5日发售。另美国方面有消息指出，《潜龙谍影3 食蛇者》将于2004年11月4日发售。

■《马里奥对大金刚》发售日确定

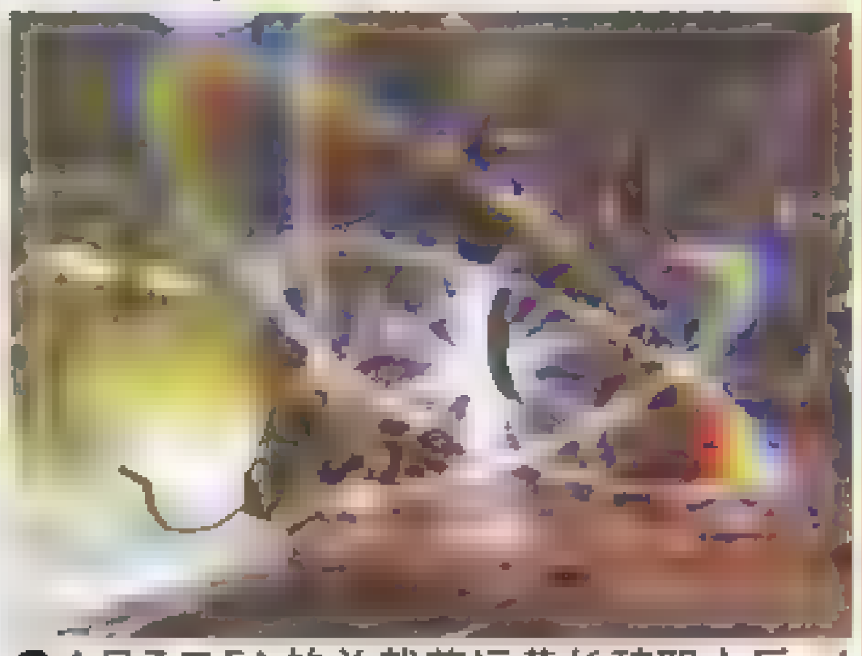
任天堂新作《马里奥对大金刚》已经确定发售日，美版为5月24日，日版为6月10日。《马里奥对大金刚》是一款游戏方式类似于最早的《大金刚》及《大金刚JR.》动作游戏新作，追求简单轻松的游戏体验仍是本作主题。



●PS2上的3款新作发售日确定：《宇宙巡航机V》（KONAMI）及《街头霸王III 3度冲击》（CAPCOM）定于7月22日，《幻想水浒传IV》（KONAMI）定于8月19日。

■SQUARE ENIX上一财年成绩不俗

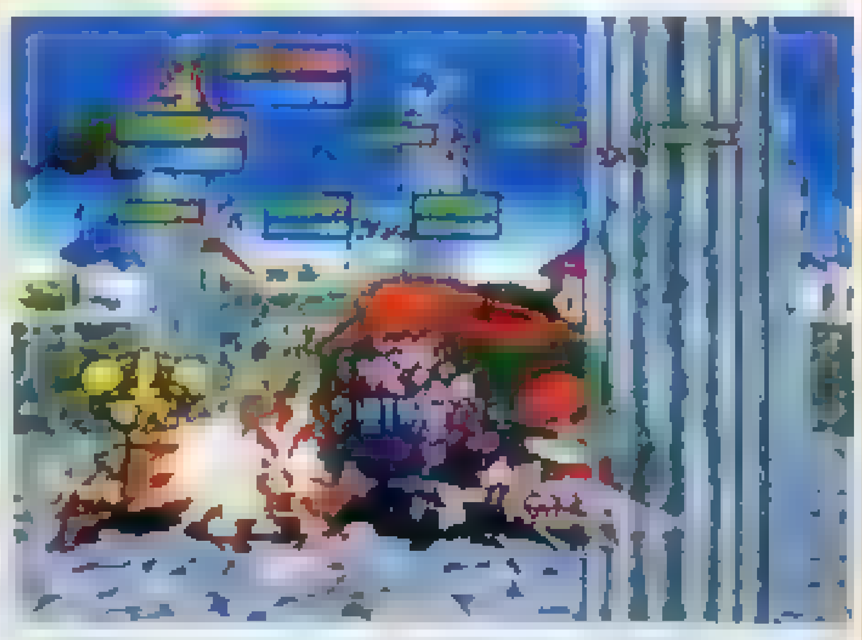
SQUARE ENIX于近日公布刚结束的上一财年的成绩：销售额为630亿日元，比原来预计值高出70亿日元，取得意外成绩的原因在于——《最终幻想XI》的会员数日美合计为50万人以上；《钢之炼金术师》的漫画及相关书籍合计销售达到了1100万部以上；3月25日发售的《勇者斗恶龙V》的出货量超过130万套（目前出货量已经超过150万套）。



●4月7日EA的总裁兼运营长辞职之后，4月15日VUG（维文迪环球游戏）总裁兼运营长Luc Vanhal也宣布辞职，原因未公布。

■《守护英雄》新作将于GBA登场

SS时代TREASURE的ACT名作《守护英雄》将在GBA上推出新作，名为《ADVANCE守护英雄》，定于9月16日发售。《守护英雄》是1996年发售的横卷轴动作游戏，其游戏方式和MD超经典格斗游戏《幽游白书 魔强统一战》比较相似，游戏最多支持6人同时进行对战，在故事模式下，游戏具有成长要素。



●微软公布Xbox在美国降到149美元之后，Xbox销量上升到原来的两倍以上。Xbox的热销，降价是个原因，但Xbox本身软件阵容越来越强大（相对于欧美玩家来说）也是重要原因。专家预计PS2将于E3期间降到129美元。

■日本市场2003年统计数字

根据日本ENTERBRAIN所做的统计，2003年度日本游戏市场整体较之前年有所下滑，其中硬件的销售比前年减少了15.7%，为738万台；而软件的销售则比前年减少了1.7%，为5520万套。任天堂以650万套的成绩位居软件销售第一位（销量统计不包括“《口袋妖怪》系列”）；SQUARE ENIX以400万套的成绩位列软件销售第二位；KONAMI由去年的第四位滑落到第六位。

●任天堂确认E3上会展出30款以上的NDS游戏。另外任天堂再次确认NDS具有触摸屏，这项功能将为掌机游戏带来全新的感受。

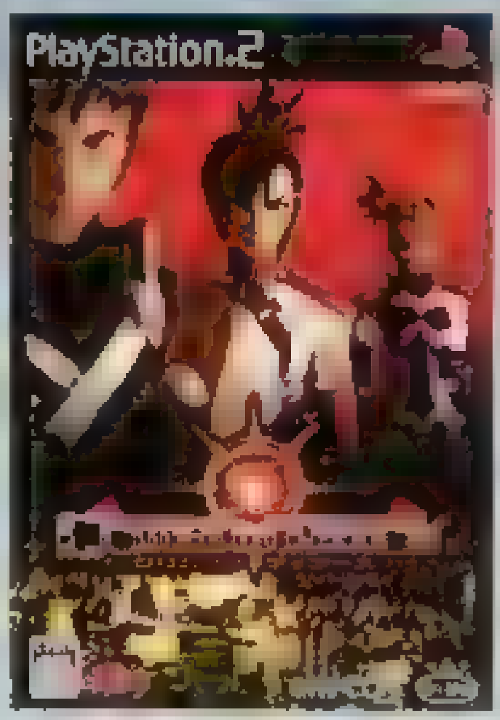
▲NDS又一张假想图，可以横竖两用，WSC?

www.plumbook.cn

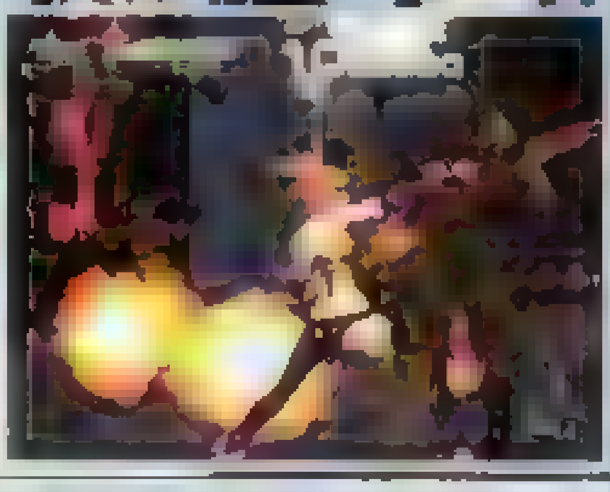
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

猩红之泪 CAPCOM SPIKE ACT

PS2 クリムゾンティアーズ 预定2004年4月22日 日本



新感觉的动作游戏《猩红之泪》在本月即将与大家见面，这款由CAPCOM、SPIKE、Dream Factory三家会社联手打造的重量级作品在角色造型、游戏方式、系统设定等方面都颇为引人注目。游戏的主要进行方式就是在3D迷宫中探险，打倒不断出现的敌人，完成目的后返回规定地点即可。迷宫是游戏的一大特色，因为都是随机生成的，类似于“《风来之西林》系列”那样，每次进入都不一样，所以游戏的可重复性相当高。而作为一款强调动作要素的游戏，本作相当重视打斗技巧以及操作的爽快感，3名主角可以使用花样繁多的武器，打出令人眼花缭乱的招式。



荒野大镖客 Rockstar Games Rockstar San Diego ACT

Multi

Rockstar从CAPCOM接手了《荒野大镖客》后，为这款游戏投入了更多的费用预算，全新形态的《荒野大镖客》继承了之前的部分工作成果，并且将所有能够强化的地方全部进行大幅强化。游戏在情节上由六名角色的六条故事主线构成，玩家可操作的角色甚至包括敌方首领。玩家在战斗时可以同时瞄准多名敌人攻击，可以在一秒钟之内同时干掉多名敌人。游戏中有多种时下流行的游戏系统：类似“黑客帝国”的“死亡之眼”、秘密行动、爽快的重型武器攻击……此外游戏中还有很多体现浓郁西部风情的游戏系统，例如骑马战斗、骑牛战斗、决斗等，是一款具有典型美式爽快风格的游戏。游戏画面水准比起当初CAPCOM刚公布时有极大的进化，绝对是PS2游戏中的一流水准。

PlayStation2

4月2[illegible]日	杀手47 合约	HITMAN CONTRACTS	ACT	[illegible]	[illegible]美元
4月2[illegible]日	Eye Toy Groove	Eye Toy Groove	[illegible]	[illegible]	19.99美元
4月2[illegible]日	特警判官 判官对死神	Judge Dredd: Dredd Versus Death	ACT	[illegible]	[illegible]
4月22日	新天魔界 混沌时代IV	新天魔界 Generation of Chaos IV	S・RPG	IDEA FACTORY	6800日元
4月22日	筋肉人 新世纪	キン肉マン Generations	ACT	[illegible]	[illegible]日元
4月22日	猩红之泪	クリムゾンティアーズ	A・RPG	CAPCOM/SPIKE	6800日元
4月22日	达比赛马2004	ダービースタリオン'04	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
4月27日	荒野大镖客	Red Dead Revolver	ACT	Rockstar Games	49.99美元
4月27日	鬼武者3	Onimusha3:Demon Siege	AVG	CAPCOM	49.99美元
4月28日	异度传说 文字解谜	Xenosaga Freak	[illegible]	NAMCO	[illegible]日元
4月28日	铳神O.D	(铳墓O.D. 繁体中文版)	ACT	[illegible]	[illegible]
5月3日	怪物史瑞克2	Shrek 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]美元
5月4日	虹吸战士：最后一击	Syphon Filter: The Omega Strain	ACT	[illegible]	[illegible]美元
5月6日	范赫辛	Van Helsing	ACT	[illegible]	[illegible]美元
5月6日	战国无双	Samurai Warriors	ACT	[illegible]	[illegible]美元
5月7日	欧洲杯2004	UEFA Euro 2004	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5月11日	变形金刚 AMARDA	TRANSFORMERS AMARDA Prelude to Energon	ACT	[illegible]	[illegible]
5月27日	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	ETC	ATENA	[illegible]日元
5月27日	超级机器人大战MX	Super Robot War MX	SLG	BANPRESTO	7980日元
5月27日	足球王国 试验版	Football Kingdom Trial Edition	SPG	NAMCO	[illegible]日元
5月预定	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	GUST	6800日元
5月预定	世界拉力冠军赛3	WRC3	RAC	SPIKE	[illegible]日元
5月27日	战车前线	PANZER FRONT	SLG	[illegible]	[illegible]日元
5月预定	电车GO! 最终章	电车でGO! FINAL	SLG	[illegible]	[illegible]
6月10日	烈火之炎 FINAL BURNING	烈火の炎 FINAL BURNING	[illegible]	KONAMI	[illegible]日元
6月24日	吸血鬼恐慌	Vampire Panic	AVG	[illegible]	[illegible]日元
6月24日	J联盟 创造职业球会2004	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう [illegible]4	SLG	SEGA	[illegible]日元
6月24日	三年级B班 金八老师 屹立在传说中的讲台前	3年B组金八先生 传说の教坛に立て	AVG	[illegible]	[illegible]日元
6月17日	寂静岭4	SILENT HILL4	AVG	KONAMI	[illegible]日元
6月预定	樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	IREM	[illegible]
7月29日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK	[illegible]日元
春季预定	转生学院幻苍录	转生学园幻苍录	S・RPG	[illegible]	[illegible]
夏季预定	幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI	售价未定
夏季预定	华莱士与格尔米特	Wallace&Gromit	AVG	[illegible]	[illegible]日元

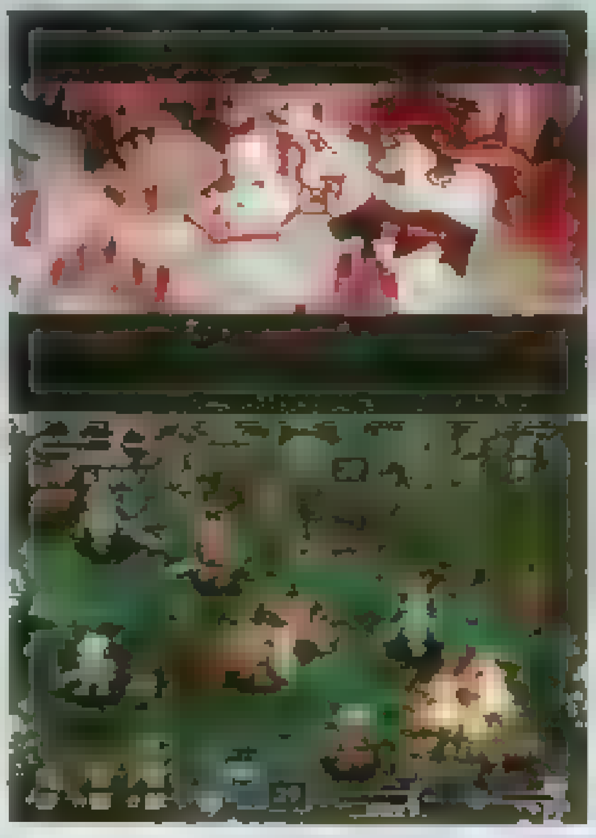
&3DM SMV www.plumbook.cn

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

新天魔界 混沌时代Ⅳ　IDEA FATORY　SLG

PS2

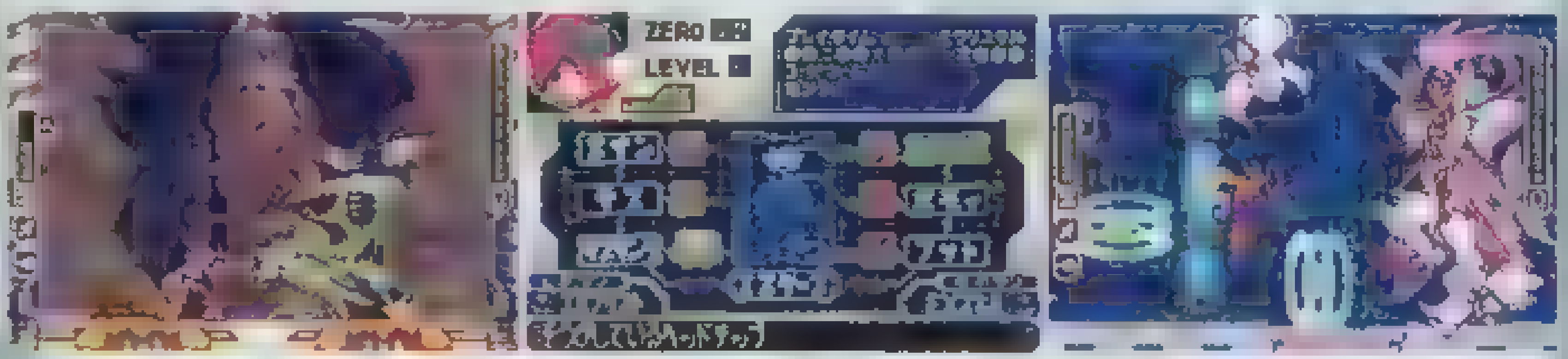
精美的人设、强大的声优阵容，这就是"《混沌时代》系列"的最大特点。在新一作的《混沌时代》中这些优良要素都得到了很好的继承，但在游戏的诸多方面这次可以说是一款创新的作品。变化最大的就是战斗系统方面，白天、黑夜的变化可以演变出不同的战法，令兵种和武将的选择上有了更高的要求，特别是战斗画面的加强，让集团作战，也使这个游戏最有趣的地方得以更好地表现。并且如果交战双方还有什么因缘的话之前还会进行对话，对剧情起到很好的补充作用。按照系列的惯例，该作同样会发售限定版典藏DVD、设定原画集、角色卡片，相信这些都会吸引玩家去购买。



洛克人 ZERO3　CAPCOM　ACT

GBA

GBA上的原创动作游戏"《洛克人ZERO》系列"一直以良好的手感和靓丽的人设而受到欢迎。在前作《ZERO2》发售一年后系列的第3作终于登场了。系统在继承了该系列的优点后进行了一些变更和进化，还增加了一个新武器。故事上承接前作，在消除了暗黑精灵的威胁后，出现了代替X进行执政的谜之审判官和他的8个部下。本作的战斗就围绕着他们来展开。相信本游戏决不会让动作游戏爱好者或者"《洛克人ZERO》系列"的爱好者失望的。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年4月20日～2004年7月29日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

4月22日	马里奥高尔夫 GBA之旅	マリオゴルフ GBAツアー	SPG	NINTENDO	4800日元
4月23日	**洛克人 ZERO3**	**ロックマン ゼロ3**	**ACT**	**CAPCOM**	**4800日元**
4月29日	火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集2	NARUTO ナルト 最强忍者大结集2	ACT	TOMY	4800日元
5月2日	马里奥大金刚	[illegible]	[illegible]	[illegible]	9.99 美元
5月5日	怪物史瑞克2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	29.99 美元
5月28日	[illegible]	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	JALECO	4800日元
5月预定	**银河战士 零点任务**	**METROID ZERO MISSION**	**ACT**	**NINTENDO**	**售价未定**
[illegible]	索尼克 ADVANCE 3	ソニックアドバンス3	[illegible]	[illegible]	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

4月[illegible]日	PIKMIN 2	ピクミン2	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
5月5日	怪物史瑞克2	[illegible]	ACT	[illegible]	[illegible] 美元
5月6日	范赫辛	Van Helsing	ACT	[illegible]	[illegible] 美元
5月[illegible]日	瓦里奥世界	ワリオワールド	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 [illegible]	[illegible]	MMV	售价未定
2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM	售价未定
2004冬预定	**生化危机4**	**バイオハザード4**	**AVG**	**CAPCOM**	**售价未定**
2004冬预定	**火焰之纹章 苍炎之轨迹**	**ファイアーエムブレム苍炎の轨迹**	**S·RPG**	**NINTENDO**	**售价未定**
年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	NINTENDO	售价未定
年内预定	**马里奥故事2**	**マリオストーリー2**	**RPG**	**NINTENDO**	**售价未定**
年内预定	大金刚 第二章	ドンキーコンガ DISK 2	[illegible]	NINTENDO	售价未定

Xbox

4月25日	电脑大战 Drone[illegible]	电脑大战 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
4月27日	**荒野大镖客**	**Red Dead Revolver**	**ACT**	**Rockstar Games**	**49.99 美元**
5月5日	**天诛叁 回归之章**	**天诛叁 回归之章**	**ACT**	**FROM SOFTWARE**	**6[illegible]00日元**
2004夏预定	**死或生在线**	**DOA ONLINE**	**[illegible]TG**	**TECMO**	**8800日元**

www.plumbook...

日本排行榜 UCG RANKING

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

[illegible]

1位 PS2 **勇者斗恶龙V 天空的新娘**

SQUARE ENIX ■RPG■2004年3月25日■22万4400套■134万1400套

“国民级”游戏的魅力依然不减。虽然是一个复刻版，但事实上SQUARE ENIX把整个游戏都重做了一遍。除了保留了原作的主线故事外，还增加了一些新迷宫和BOSS。不过有人抱怨强化后的本作遇敌率太高。

2位 [illegible] **龙珠Z 舞空斗剧**

BANPRESTO■FTG■2004年3月26日■3万3300套■11万1500套

在没有其他比较有“威胁性”的对手出现之下，《龙珠Z 舞空斗剧》依然稳坐排行榜前三的位置。但本作的水平之高是众玩家有目共睹的事实，比起过去几款由“老美”制作的A·RPG类《龙珠》，本作的耐玩度更是有着量的飞跃。

3位 [illegible] **信长之野望 天下创世**

KOEI■SLG■2004年4月1日■3万1800套■3万1800套

在日本，KOEI公司的SLG游戏中，最受欢迎的除了“《三国志》系列”外就是“《信长之野望》系列”了。如果前一段时间对《战国无双》依然意犹未尽的话，那么这款同样是描述日本战国历史的SLG肯定会吸引你的眼球。

4	FC迷你版 超级马里奥兄弟	NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■3万1200套■41万8800套
5	真·三国无双3 帝国	KOEI■PS2■S·ACT■2004年3月18日■3万300套■25万7800套
6	钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	BANDAI■RPG■2004年3月26日■2万2600套■9万7500套
7	口袋妖怪 火红	NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■2万5000套■102万8600套
8	[illegible]	CAPCOM■PS2■MMORPG■2004年3月11日■2万4800套■24万4800套
9	到哪里都在一起 多罗与流星 NEW!	SCE■PS2■AVG■2004年4月1日■2万1700套■2万1700套
10	职业棒球之魂2004 NEW!	NAMCO■PS2■SPG■2004年4月1日■1万9100套■1万9100套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

[illegible]

1位 PS2 **勇者斗恶龙V 天空的新娘**

SQJARE ENX■RPG■2004年2月25日

要说起“《勇者斗恶龙》系列”一直以来在日本受欢迎的秘诀是什么？估计就是简单易懂的系统和扣人心弦的故事了。但当年的《勇者斗恶龙V》在国内受欢迎的秘密依然是一个谜。不管怎样，我们只要知道——本作绝对是一款好游戏！

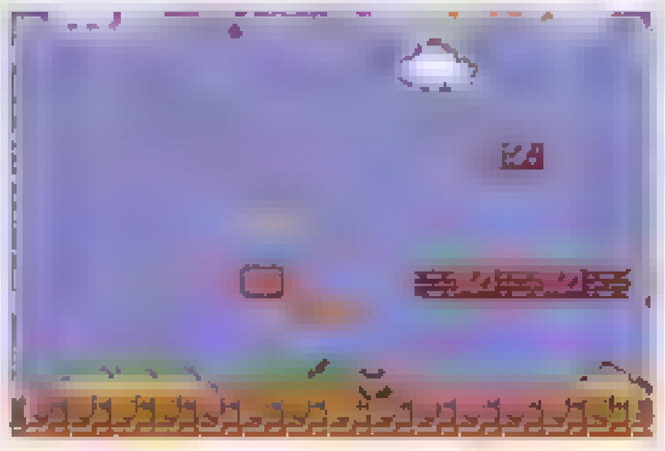
2位 PS2 **通灵王 奋斗之魂**

[illegible]■FTG■2004年4月8日

改编自武井宏之的人气漫画《通灵王》的作品。游戏基本上以FTG形式进行，加入了类似RPG的故事模式是本作的卖点。动画渲染的技术比起以往的动漫改编作品要高上好几倍，但打斗的单调感和“漫长”的读盘时间很容易让人沉闷。

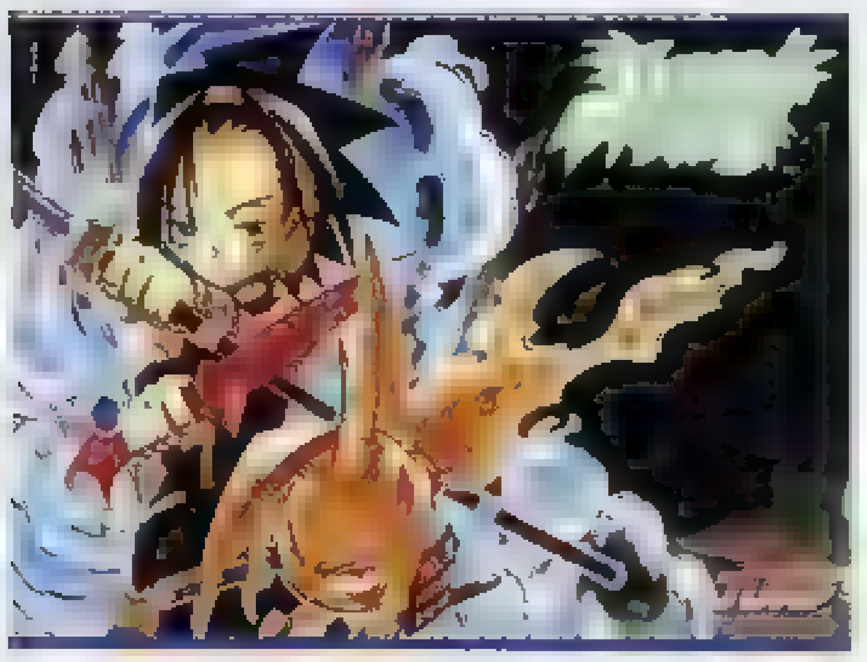
3位 GBA **FC迷你版 超级马里奥兄弟**

NINTENDO■ACT■2004年2月14日



由于在4月并没有什么大作出现，因此这对活宝继续返回了第3位的宝座。NINTENDO即将会有新一批的“FC迷你版系列”登场，届时肯定会让从FC时代走过来的玩家有无限怀旧感。不知道何时才轮到《魂斗罗》呢？

4	GUNSLINGER GIRL Volume.I NEW!	MMV■PS2■A·AVG■2004年4月8日
5	口袋妖怪 火红	NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日
6	真·三国无双3 帝国	KOEI■PS2■S·ACT■2004年3月18日
7	龙珠Z 舞空斗剧	BANPRESTO■GBA■FTG■2004年3月26日
8	信长之野望 天下创世	KOEI■PS2■SLG■2004年4月1日
9	职业棒球之魂2004	NAMCO■PS2■SPG■2004年4月1日
10	怪物猎人	CAPCOM■PS2■MMORPG■2004年3月11日



由于截稿日期的关系，本期依然是没有第2周的游戏销售数量。但相信玩家只要看到这两周的首位依然是由《勇者斗恶龙V 天空的新娘》把关就已经大概知道其结果。前两天已经有消息公布了本作的销售量已经达到了150万，可想而知该系列的影响力是何其深远。而在这段时间内并没有出现一些具有太大影响力的作品，倒是让GBA上的《FC迷你版 超级马里奥兄弟》再次“跳”回了前3的位置。

短信排行榜 2004年4月7日～4月15日

1. 《鬼武者3》
2. 《WE7 国际版》
3. 《真·三国无双3 帝国》
4. 《勇者斗恶龙V 天空的新娘》
5. 《忍者龙剑传》

祝短信排行榜隆重开张！本期最受欢迎的游戏是《鬼武者3》！明星的魅力加上游戏的爽快感，无论是喜欢刺激的Light User或是追求完美的Hard User都对它爱不释手。下次发送游戏名称来的时候要在后面输入爱“她”的理由哦！我们会筛选最有趣的信息公布于此，让全国玩家分享您的感受。详细信息和获奖者名单可以查阅后面的“Mobile Zone”栏目。

www.plumbook.cn

UCG RANKING 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国销量榜

（统计时间为2004年4月5日～4月11日）

1. 搏击之夜2004
   ■EA ■PS2 ■SPG ■2004年4月5日
2. 搏击之夜2004
   ■EA ■Xbox ■SPG ■2004年4月5日
3. NBA Ballers
   ■Midway ■PS2 ■SPG ■2004年4月5日
4. 生化危机 逃出生天
   ■Capcom ■PS2 ■AVG ■2004年4月1日
5. 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
   ■UBISOFT ■Xbox ■ACT ■2004年3月23日
6. NBA Ballers
   ■Midway ■Xbox ■SPG ■2004年4月5日
7. 口袋妖怪竞技场
   ■Nintendo ■NGC ■SLG ■2004年3月22日
8. MVP棒球2004
   ■EA ■PS2 ■SPG ■2004年3月9日
9. ESPN全美职业棒球
   ■SEGA ■Xbox ■SPG ■2004年4月6日
10. 牧场物语 美妙人生
   ■Natsume ■NGC ■SLG ■2004年3月16日

美国出租榜

（统计时间为2004年3月29日～4月4日）

1. 汤姆·克兰西的分裂细胞明日潘多拉
   ■UBISOFT ■Xbox ■ACT ■2004年3月23日
2. 黑手党
   ■Gathering ■PS2 ■ACT ■2004年1月28日
3. 007：所有或一无所有
   ■EA Games ■PS2 ■ACT ■2004年2月17日
4. Tom Clancy's Rainbow Six 3
   汤姆·克兰西的彩虹六号3
   ■UBISOFT ■PS2 ■ACT ■2004年3月24日
5. Ninja Gaiden
   忍者龙剑传
   ■Tecmo ■Xbox ■ACT ■2004年3月2日
6. 极品飞车 地下狂飙
   ■Electronic Arts ■PS2 ■Driving ■2003年11月17日
7. 街头NFL（美国橄榄球联盟）
   ■EA ■PS2 ■SPG ■2004年1月13日
8. 口袋妖怪 竞技场
   ■Nintendo ■NGC ■SLG ■2004年3月22日
9. 汤姆·克兰西的幽灵侦察团丛林风暴
   ■UBISOFT ■PS2 ■ACT ■2004年3月16日
10. 真实犯罪：洛城街头
   ■Activision ■PS2 ■AVG ■2003年11月3日

英国销量榜

（统计时间为2004年3月29日～4月4日）

1. 汤姆·克兰西的分裂细胞明日潘多拉
   ■UBISOFT ■GBA、PC、Xbox ■ACT ■2004年3月23日
2. 007：所有或一无所有
   ■EA Games ■GBA NGC PS2 Xbox ■ACT ■2004年2月17日
3. 索尼克英雄
   ■SEGA ■NGC PS2 Xbox ■AVG ■2004年1月5日
4. 孤岛惊魂
   ■UBISOFT ■PC ■FPS ■2004年3月23日
5. LMA经理2004
   ■Codemasters ■PS2 Xbox ■SPG ■2004年3月12日
6. 这就是足球2004
   ■SCEE ■SPG ■2003年10月
7. FIFA Soccer 2004
   FIFA足球2004
   ■EA ■SPG ■2003年11月4日
8. 汤姆·克兰西的彩虹六号3
   ■UBISOFT ■ACT ■2003年10月30日
9. 辛普森一家 打了就跑
   ■VU Games ■Driving ■2003年9月16日
10. Need for Speed Underground
   极品飞车 地下狂飙
   ■Electronic Arts ■GBA、NGC、PC、PS2、Xbox ■Driving ■2003年11月17日

本周两款新作《搏击之夜2004》及《NBA Ballers》都是相当有趣的运动游戏。《搏击之夜2004》是EA全新打造的以拳击为题材的运动游戏，其崭新的游戏玩法一举打动了所有拳击比赛爱好者的心，从此EA的运动游戏帝国中又添一员大将。《NBA Ballers》则是由MIDWAY所出品的“幻想”型NBA篮球游戏，其动作的夸张程度比EA之前的《NBA STREET》（目前销量最高的篮球游戏！）有过之而无不及，想玩超火爆、超过瘾的篮球游戏，试一下此作吧。

（注：英国销量榜包括了PC游戏销量，多平台游戏只当作一款游戏进行排名。）这是一个具有相当信息量的排行榜，一方面你可以看到欧洲人（英国人）在玩什么游戏，另一方面你也可以看到PC游戏与游戏机游戏同场竞技的结果。很明显，欧洲人喜欢足球，榜上的3款以运动为题材的游戏：《LMA经理2004》、《FIFA足球2004》以及《这就是足球2004》都是和足球相关的，其中《这就是足球2004》还是出自SCEE的足球游戏。

PS2全美版游戏销量100强（一）

以下SOUL就为大家分期带来“PS2全美版游戏销量100强”，让大家知道美版游戏的疯狂销售具体达到一个什么样的地步。另外大家一定也对一些游戏的美日两个版本的销量比较很感兴趣吧，下面的数据就同时为大家送上这样的数据，另外因为版面紧张问题，这里就不放出游戏原名了。

统计时间为2000年10月26日～2004年2月28日

排名	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
1	横行霸道 罪恶都市	ROCKSTAR	ACT	2002年10月	581万套	–
2	横行霸道III	ROCKSTAR	ACT	2001年10月	525万套	34.0万套
3	GT赛车3 A规格	SCE	RAC	2001年7月	336万套	144.0万套
4	Madden NFL 2004	EA	SPG	2003年8月	333万套	–
5	Madden NFL 2003	EA	SPG	2002年8月	271万套	–
6	托尼·霍克 职业滑板手3	ACTIVION	SPG	2001年10月	205万套	–
7	潜龙谍影2：自由之子	KONAMI	ACT	2001年11月	200万套	83.0万套
8	Madden NFL 2002	EA	SPG	2001年8月	199万套	0.8万套
9	最终幻想X	SQUARE ENIX	RPG	2001年12月	195万套	245.0万套
10	荣誉勋章 前线	EA	FPS	2002年5月	192万套	15.0万套
11	蜘蛛侠	ACTIVION	ACT	2002年4月	174万套	0.7万套
12	王国之心	SQUARE ENIX	RPG	2002年9月	172万套	84.0万套
13	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC	2003年11月	167万套	3.6万套
14	ATV Offroad Fury	SCE	RAC	2001年2月	159万套	–
15	NBA Street	EA	SPG	2001年6月	158万套	1.3万套
16	龙珠Z：武斗会	ATARI	FTG	2002年12月	154万套	54.0万套
17	马克思·佩恩	ROCKSTAR	ACT	2001年12月	151万套	2.9万套
18	杰克与达斯特	SCE	ACT	2001年12月	150万套	14.7万套
19	托尼·霍克 职业滑板手4	ACTIVION	SPG	2002年10月	145万套	–
20	午夜俱乐部：Street Racing	ROCKSTAR	RAC	2000年10月	144万套	0.6万套

解读美国游戏销量榜

★前20名中，日版游戏只有5款，可见现在的美国游戏市场还是以欧美自制的游戏为主，虽然PS2来自日本，但现在欧美游戏商比以往更强了，而且也更了解欧美玩家心态了。

★**游戏类型的分布：**

ACT	6款	RPG	2款
SPG	6款	FPS	1款
RAC	4款	FTG	1款

很明显，最受欧美人喜欢的，还是ACT以及SPG。

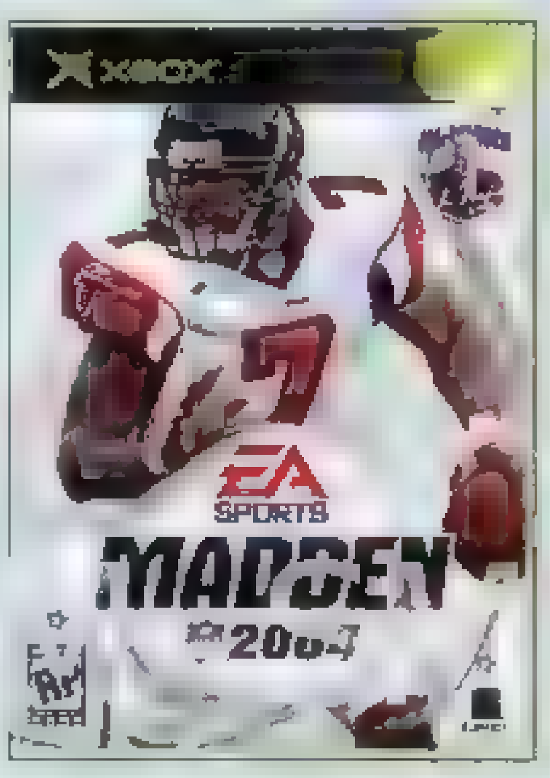
★**游戏厂商的势力排行榜：**

EA	6	ACTIVION	3
ROCKSTAR	4	其他	4
SCE	3		

EA当然无愧为世界游戏软件的头号巨人，这个榜EA占了6个位置。

★这次所有上榜游戏均为百万销量作品，而在所有“PS2全美版游戏销量100强”游戏中，百万套销量作品为37款！这样的数据不得不让人感叹美国游戏市场的疯狂。再加上NGC的6款（2001年11月18日～2004年1月31日），以及Xbox的3款（2001年11月15日～2004年1月31日）。

★“《Madden NFL》系列”的销量真是年年攀升啊，而且前10名中有3款游戏属于“《Madden NFL》系列”！



★想关注更多畅销美版游戏的信息，请关注“PS2全美版游戏销量100强（二）”。

[illegible]

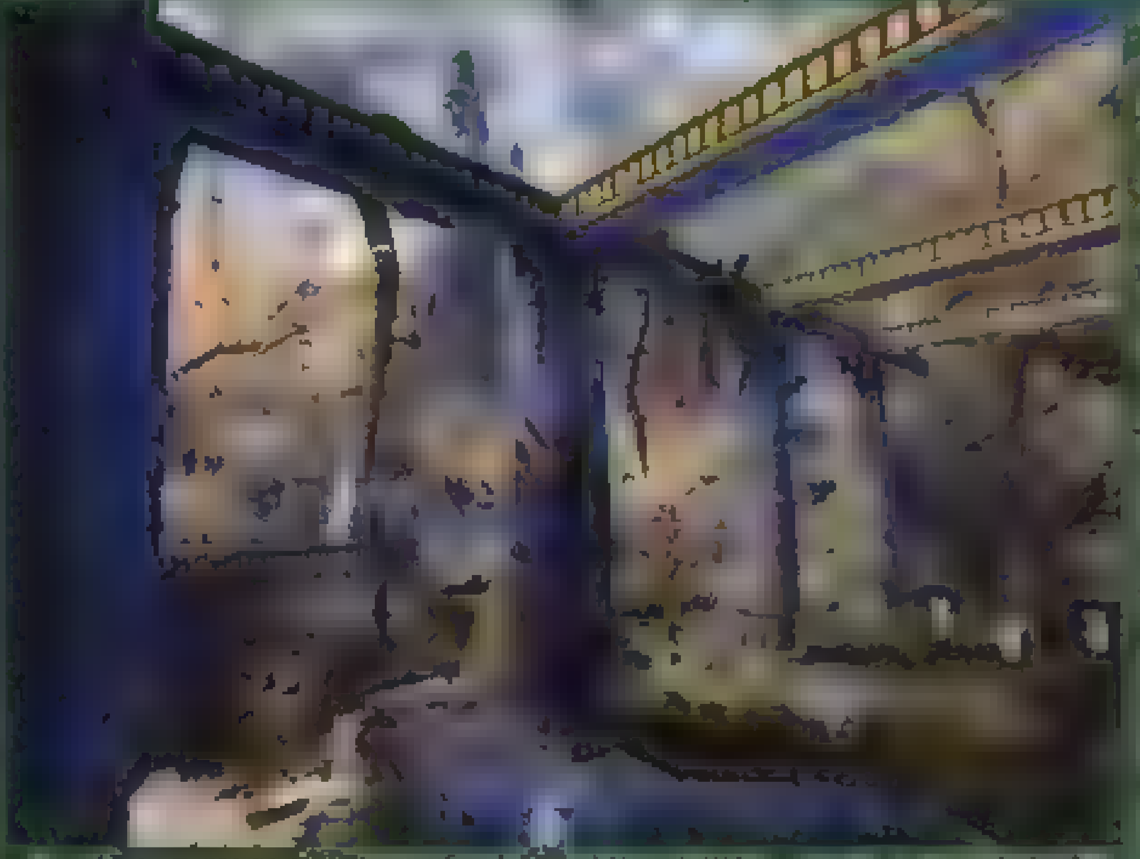
虚幻锦标赛2 联盟冲突 Microsoft Game Studios Epic Games FPS

Xbox

文 多边形

两大游戏模式

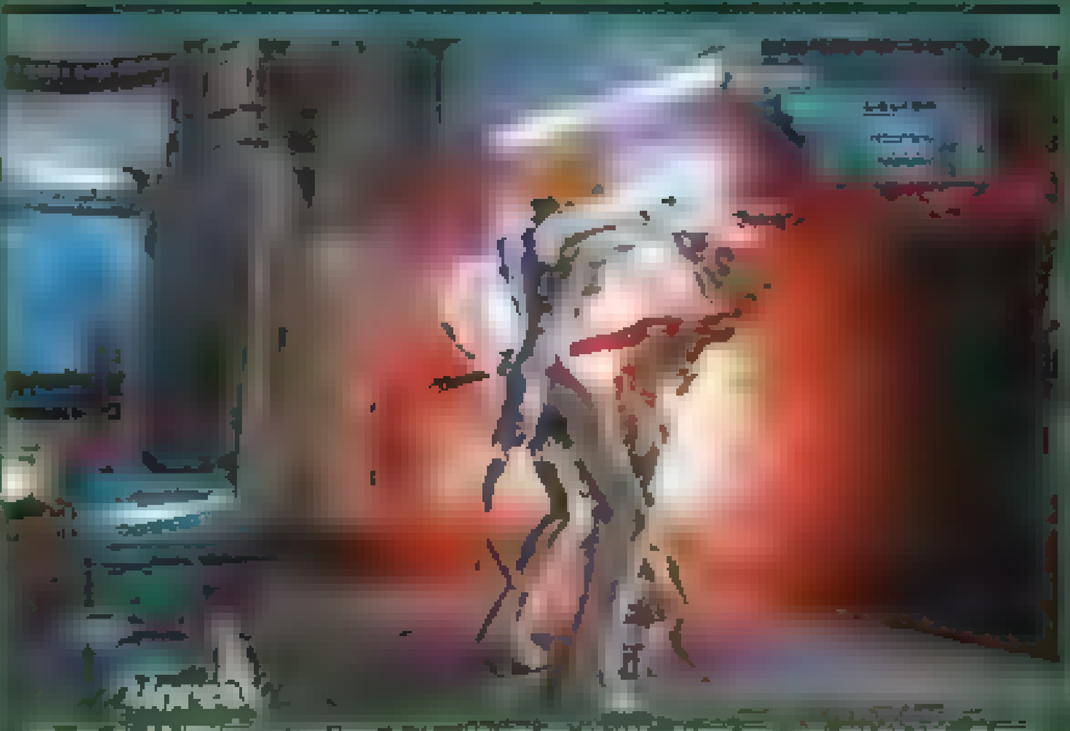
[illegible]



▲ [illegible] 2》借助 Xbox 的强大性能，画面表现当然不会令人失望。

[illegible] 人游戏。

系列首创：近身搏斗与第三人称视点



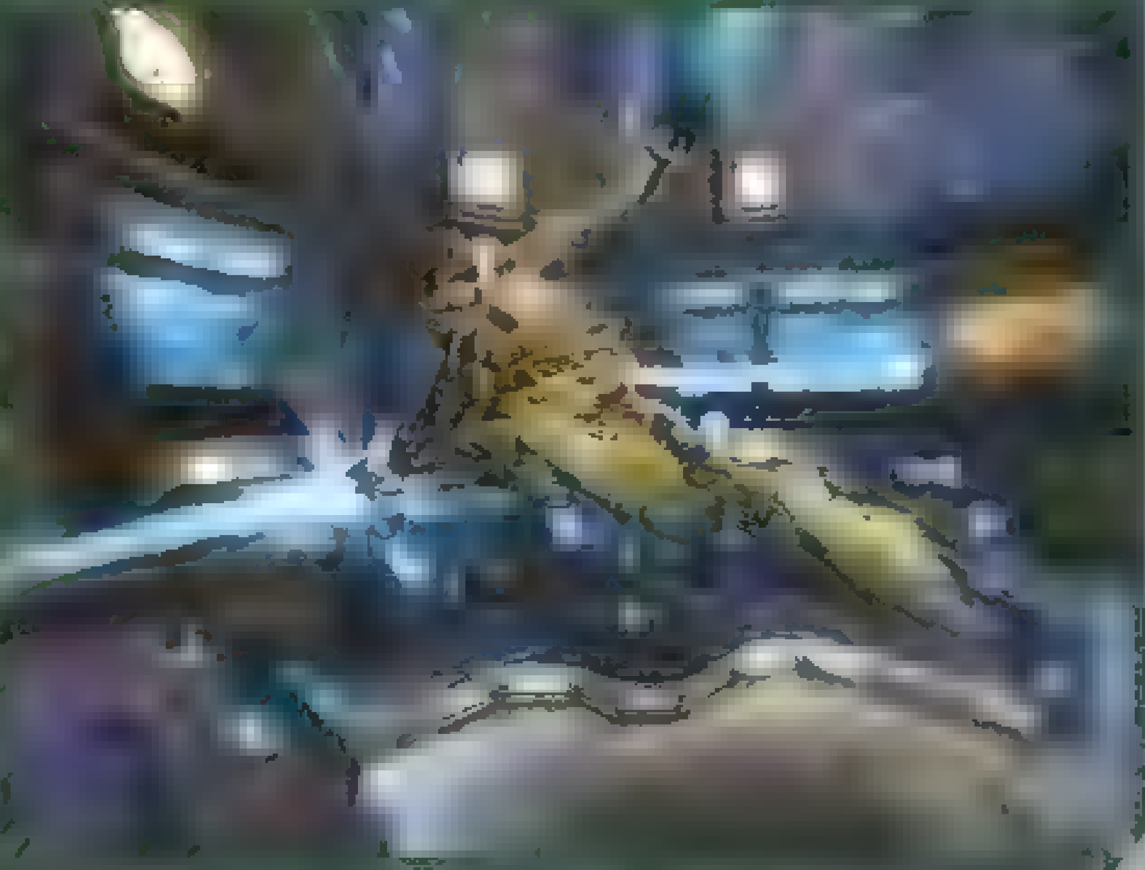
与以往的「虚幻」游戏相 [illegible]

[illegible] 技有多种不同的攻击效果，攻击对象不同，产生的效果也不尽相同。

[illegible]

动作游戏般的近身攻击

[illegible] 甚至可以将子弹反弹回去。此外玩家还可以用近身搏斗武器形成护盾，不过这种护盾可以使用的时间非常短。近身搏斗系统还有一个优势就是瞄准系统，按下右摇杆就可以锁定对方，这样当你在对方周围移动时，视点依然会固定在对方身上。



[illegible]

&3DM-SMV www.plumbook.cn

救世主的觉醒

文/阿修

Xbox五连发

救世主的觉醒 Advent Rising　MAJESCO GlyphX GAMES　ACT　2004年?月　Xbox

当一款游戏集合了很多能够吸引眼球的要素以后、人们往往就会把它捧到一个很高的地位上去，"神作"之类的称呼也就由此而来了。如果你听过《救世主的觉醒》的开发者们所构思的游戏创意，相信你也会情不自禁地高呼"神作"这两个字。游戏由知名的作家创作剧本，集合了当今很多知名的3D ACT、AVG和STG的特色，采用了改良的《虚幻》引擎以表现壮大的画面。玩家将在游戏中体验到别的作品中所能体验到的一切，而在别的游戏中所体验不到的内容也可以在这款游戏中一一实现！当然，以上都只是开发者的创意而已，究竟这款游戏素质如何，还需要你自己用眼睛来确定啊！

故事构成

银河中存在着很多不同的文明，他们都在走着各自不同的发展道路。然而，当他们进入了宇宙时代，彼此之间有了交流之后才发现，这些不同的文明间都流传着一个同样的传说：有一个叫作"人类"（HUMAN）的超强大种族，总有一天他们会再度出现在这些文明的面前，并且将他们统一起来。而玩家所扮演的主角吉迪恩（Gideon Wyeth）就是人类中的一员，并且在地球上拥有很高的地位。当作为"人类"天敌的"追踪者"（the Seeker）的外星人突然出现在人类的面前并且展开屠杀时，吉迪恩开始发现，除了人类以外，这宇宙中还存在着其他种族，而隐藏在他体内的传说中的人类的巨大力量也在逐渐觉醒。

实际上本作的剧本是由著名的作家Orson Scott Card专门撰写的，因此在故事结构以及剧情走向上有着同类作品所无法比拟的天马行空般的气势。正因为剧本本身的优秀以及庞大，想只通过一部游戏作品来表现也是不太可能的，所以游戏被设定为三部曲，而本作正是三部曲中的第一部，这从游戏的标题——《救世主的觉醒》中也可以看出来。而游戏也如同近年来在电影界大红大紫的两个三部曲作品《指环王》和《黑客帝国》一样，在第一部中玩家所能掌握的世界观以及相关的知识对于整个故事来说，都只能算是管中窥豹，一叶知秋而已。但是作为吸引玩家进入游戏世界的关键，第一部的意义是极其重要的。在这一故事里，玩家要从一个对外星人一无所知的人类逐渐转变成一个拯救整个种族，甚至将要统一全宇宙的救世主，玩家将要逐渐接触到历史的深层，逐渐觉醒自己的超能力，以至到第三部中真正像一个"救世主那样"做超人在做的事。

而值得注意的一点是，游戏的系统使得玩家能够真正操纵救世主吉迪恩的命运，玩家在游戏中所做的选择会直接影响到后来的游戏流程，甚至能够影响到尚未开发的三部曲中的后面两部作品。关于这一点听起来是比较玄乎的，实际上是作者在创作剧本的时候就构思好了各种分支剧情，随着选择的不同故事的发展路线也会不同。至于对尚未开发的游戏的影响，多半是采用继承存档或者类似《黄金太阳》式的密码继承。

游戏构成

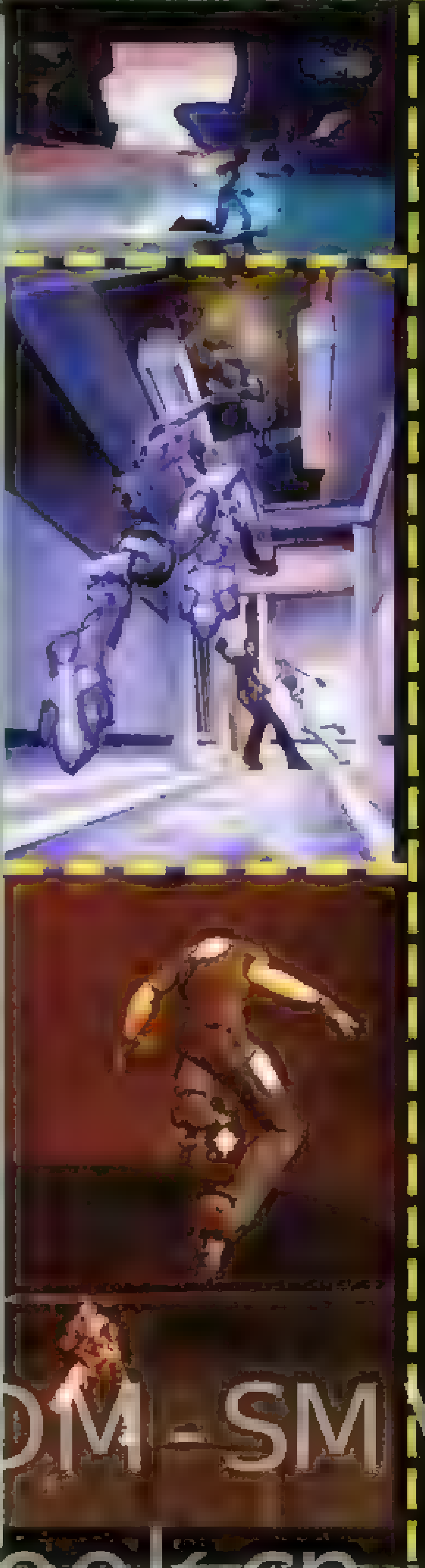
这一游戏不仅在剧情上很能够吸引玩家的眼球，在本身也是一个集大成的作品，众多ACT动作、射击以及冒险游戏的优秀要素都会被运用到这个作品中，比较正宗的游戏类型为动作游戏。在绝大多数情况下，玩家要以第三人称视角控制吉迪恩与各种外星人进行战斗，在使用某些射击武器时，会出现类似FPS的第一人称视角。在本游戏中，锁定系统是很重要的，游戏的锁定系统类似《风之[illegible]》，锁定敌人后会以敌人为中心进行环绕移动，不过由于锁定的操作和大家熟悉的按键式锁定有些不同，玩家需要将右摇杆往所指向敌人所在的方向推即可以实现自动锁定。这样玩家可以[illegible]在多个敌人之间自由切换。不仅如此，游戏中吉迪恩可以双手持枪向不同目标进行攻击，这种情况就会采用别的锁定形式了。

在游戏初期，玩家的主要攻击手段就是各种射击武器，就目前所知，游戏中会有[illegible]种不同的枪械，而每种枪械还各有两种不同的射击模式。玩家可以同时装备[illegible]种枪械，一种背在背上，一种挂在腰里，手里还可以拿上一种。大多数枪械都可以通过[illegible]获得，而吉迪恩的双手都可以装备枪械向不同的敌人进行射击。当枪械的子弹用完时，玩家除了将其丢弃之外，还可以选择直接用枪托去殴打敌人，[illegible]。救世主就是应该这样干的。

作为人类和宇宙的救世主，吉迪恩还有一种常人无法比拟的强大力量——超能力。按照剧情的设定，吉迪恩的超能力非常类似《星球大战》中绝地武士们所掌握的原力（the Force），拥有多种不同的效果。在游戏的过程中吉迪恩的超能力将逐渐觉醒，这一时候玩家就可以将超能力运用到实际的战斗中去了。比如在敌人发动攻击的时候使用超速度（SUPER SPEED）能力，那么大家所熟悉的"子弹时间"就会出现，玩家就能够轻松躲过攻击了。而意念移物的能力则可以让吉迪恩举起场景中的车辆等道具来攻击敌人。当然，第一部中的能力只是非常基本的能力而已，到了游戏的第三部，吉迪恩甚至能够利用意念移物移动整个星球！游戏开发人员同时也指出这样的构想在现有的家用主机上是无法实现的，看来玩家只有期待在次世代主机推出的时候能够看到游戏的后面两部作品了。

另外，游戏中设计者为玩家准备了多种可以利用的交通工具，据目前所知，游戏中会出现[illegible]种可供玩家使用的交通工具，当然，玩家在大多数时间驾驶的都是吉迪恩的专用摩托车，不过如果想尝试一下[illegible]驾驶的感觉也不是没有可能的事。

虽然是纯正的动作游戏，但是游戏中还是存在着升级要素的，而该要素则主要体现在"熟练度"这一概念上。比如，如果在游戏中玩家经常操纵主角进行跳跃，那么吉迪恩的跳跃能力就会越来越高，甚至能够达到令人发指的地步。同理，在超能力的运用方面也是这样的，只有多使用基本的超能力才能够提升其效果以及习得全新的超能力。而根据玩家[illegible]的不同，最后吉迪恩将成长为[illegible]具有不同职业特性的[illegible]角色[illegible]是玩家自己的。



©2004 Microsoft CO. ALL RIGHTS RESERVED

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

Microsoft/Big Blue Box　A·RPG

Xbox　FABLE　预定2004年9月1日　美版

无对应周边

[illegible]

操作系统

作为一款A·RPG，能否拥有一个出色的操作系统是很重要的。很幸运的是，本作的操作系统在某种程度上来说和3D版的《塞尔达传说》是非常接近的：快捷菜单式按键和多功能按键。所谓快捷菜单式按键指的是玩家可以根据情况自行改变某些按键的功能配置，以便适应各人不同的操作习惯；而所谓多功能按键指的是某个按键能够根据不同的情况具备不同的功能，这样玩家只要使用一个按键就可以完成多种不同的动作了。采用了这两种已经被“《塞尔达传说》系列”证实了其实用性和方便度的操作系统，对于一个原创游戏来说，能够比完全原创全新的操作方式更容易吸引玩家的注意力，也更方便那些不是太擅长动作游戏的玩家体验游戏的乐趣。而游戏让玩家能够像《PSO》那样利用特殊按键切换多种不同的按键布局，节省了很多调出菜单的时间，这一点也是值得肯定的。

战斗系统

战斗系统是和操作系统紧密结合在一起的，这里主要说的是战斗奖励系统。打倒敌人以获取经验值，绝大多数RPG和A·RPG都采用了这样的奖励形式，本作也不例外。不过本作原创的连击奖励系统使得玩家会愿意投入更多的精力进行游戏中的战斗部分，延长游戏的时间。所谓连击奖励系统，指的是玩家在保证自己不受伤的情况下连续击中敌人时所获得的额外奖励。比如说，一个拥有10点经验的敌人，如果玩家在保证自己不受伤害的情况下以五连击击中并且消灭他，那么最终玩家获得的

经验值就是正常经验值的连击数倍，即（10×5=）50点！至于经验值的用途，自然和其他RPG没有什么区别，同样是用来提升角色的基本能力了！除了经验值的概念以外，游戏中也有熟练度的设定。当玩家用格斗术或者魔法击倒对手时，除了能够获得传统的经验值以外，格斗或者魔法的熟练度也会得到提升。拥有高熟练度以后，玩家就能学会该领域内的新技能了！

锁定系统

游戏发展到了3D时代，随着空间概念的出现，准确地锁定目标成为了所有游戏厂商都在不断研究的一个课题。为了让玩家能够更清楚地了解自己所锁定的对象，游戏采用了利用高光突出目标的形式：被锁定的人物会被各种颜色的光环所笼罩，玩家一眼就可以看清楚自己的目标。而锁定光环会根据所定对象与玩家之间的关系而具备不同的颜色：绿色表示锁定对象对玩家抱有好感，知道某些重要的情报；黄色则表示中立状态，但是玩家还是有可

能从他们那里获得一些有趣的情报；而红色代表的自然是仇视和对立，对象很有可能想与玩家进行战斗。通过光环的颜色判断自己下一步应该采取的行动是游戏中很重要的一环。

善恶系统

虽然游戏讲述的是“英雄”的传奇故事，但是超高的自由度允许玩家不按照字面的意思去做一名传统意义上的英雄，而可以干尽坏事，去当一名臭名昭著的“暗黑英雄”。游戏的主角生活在一个叫作“阿尔比昂”的神话大陆上，在这里商人和盗贼们在相互斗争着。玩家可以帮助无辜的商人抵抗盗贼以赢取代表“善良”的点数，也可以助纣为虐、帮助山贼欺压商人以增加“邪恶”点数。这些善恶点数都会被系统累计下来，不仅会影响到NPC们对主角的评价，

还能够改变主角的外貌：善良阵营的英雄周围发出圣洁的光辉，有美丽的蝴蝶飞舞在四周；而邪恶一方的英雄不仅会被苍蝇不断纠缠，他的皮肤也会越来越惨白，头上也会长出恶魔般的犄角，充满了“恶角”的气氛。（顺便一提，除了阵营的变化会对主角的外貌产生影响以外，随着年纪的增长，主角也会看上去逐渐变老。）

社交系统

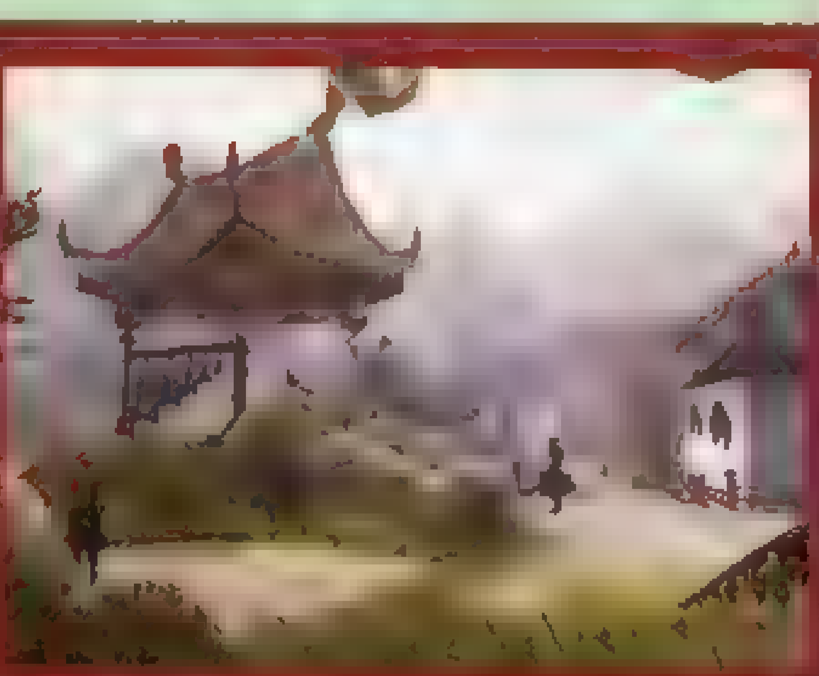
为了让玩家充分体验到角色扮演的乐趣，游戏制作了非常出色的社交系统，玩家在游戏中所做的一切都会对整个游戏的发展产生影响。前面也说过了，商人和盗贼是游戏世界中很重要的两大势力。选择帮助商人或者成为盗贼绝对不仅仅是决定阵营如此简单的事情而已，因为游戏的流程也会随着玩家的选择而发生变化。如果替商人出头去打击盗贼，那么大陆中商人的数量就会逐渐增加，这样玩家所能购买到的商品种类也会逐渐变得丰富起来；相反，如果当盗贼打劫商人的话，商人的数量就会越来越少，盗贼就会变得泛滥，那样要想获得好的装备就会比较困难了，不过玩家也会因而交到一些盗贼伙伴。（当然，真正能够交心的盗贼是不多的，这就要看玩家的取舍了！）

随着游戏的进行，玩家可以学会各种用于表达感情、与NPC进行交流的姿势。玩家可以将这些姿势设置在十字键上，随时使用出来。和对话不同的是，使用社交姿势是不用先锁定一个对象的，玩家可以随时随地做出自己想要做的姿势：比如在别人的背后扮鬼脸，当其他人说话的时候做出点头、吃惊等表情。而在玩家做出这些姿势的时候，NPC们也会即时地做出回应，同时玩家和NPC的好感度以及在村民之中的威望也会直接受到影响。所以说虽然拥有很高的自由度，游戏中还是和现实世界一样，只有在合适的地点做合适的事情才能达到最好的效果。

www.plumbook.cn
©2004 Microsoft CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED

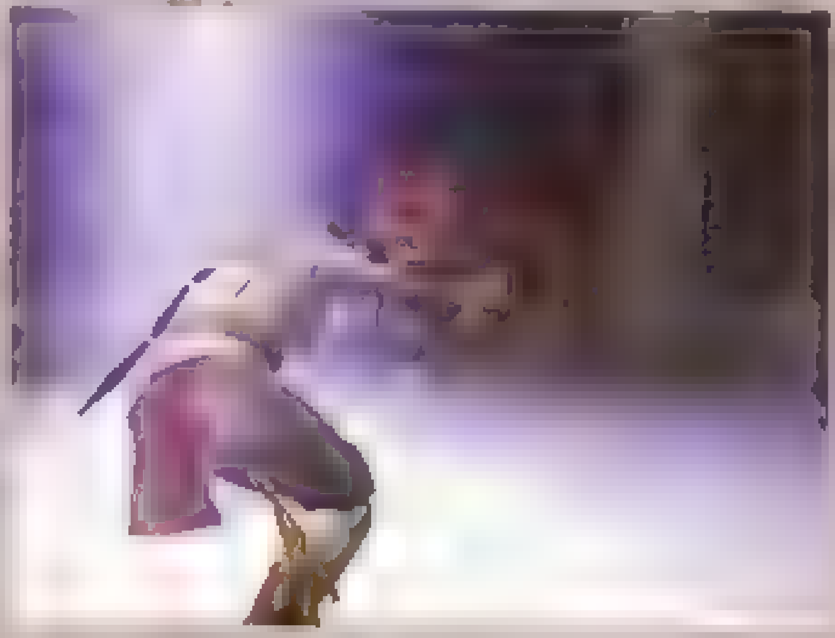
翡翠帝国

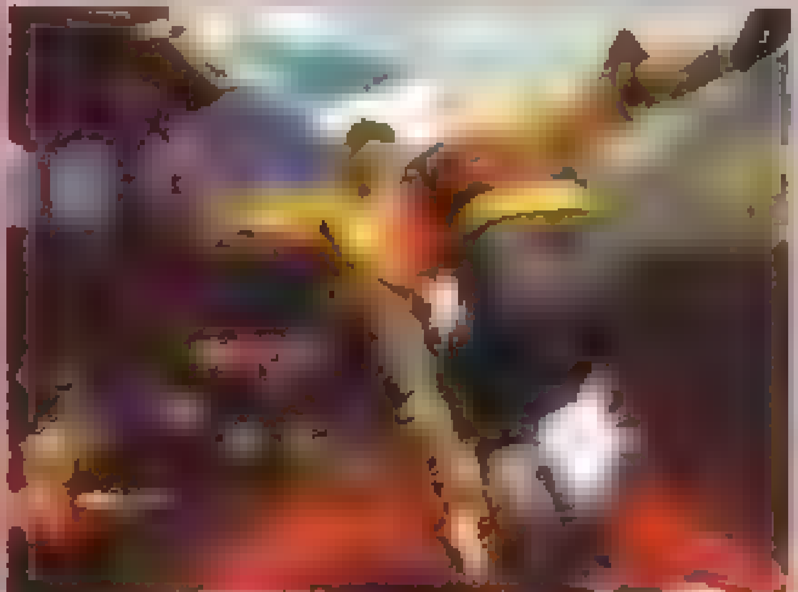
翡翠帝国	Microsoft BioWare	A·RPG
Xbox		



《翡翠帝国》最早公布于2003年度的东京电玩展（Tokyo Game Show，简称“TGS”）。一展出，其出色的画面以及独特的世界观设定就吸引了全世界RPG爱好者的目光。事实上，就游戏本身来说，它与去年获得了业界一致好评的《星球大战旧共和骑士》存在着很多相似之处，但是Xbox独占以及充满了古代中国风情的世界观这两点使得本游戏与BioWare的其他作品有着极其明显的区别，也要能够让玩家将自己的目光凝聚在它的身上！我们有理由相信，《翡翠帝国》很有可能成为BioWare有史以来最好的RPG！

实际上《翡翠帝国》绝对不会像某些低成本的劣质游戏那样，简单地挂上一个“中国”的名头，然后用一些粗糙的故事以及不伦不类的所谓“中国”特色的系统来哄骗不熟悉中国历史的欧美玩家。游戏中的建筑物都采用了非常典型的中国传统建筑风格进行设计，充分体现了中式建筑的古典美；而游戏中颇让开发者们引以自豪的战斗系统，其多彩的武术套路也聘请了专业的武术家进行动态捕捉，既流畅也非常具有中国武术的美感；在剧情设计上采用了典型的中国武侠式的复仇路线，虽然在某些细节方面尚存在着些许不足，但还是可以看出开发者对于中国文化严谨的考究态度。





前面也说过，《翡翠帝国》和《旧共和骑士》有很多相似之处，比如基本的游戏构成。玩家都需要在游戏的世界中不断探索，与NPC交流，根据玩家在对话时选择的选项的不同，剧情会朝着善良、邪恶或者中立的方向发展下去，最终达成众多分支中的某个结局。不过，这一次的区别在于，玩家是在一个“神话中国”的世界里面探索。所有的一切都会和处于宇宙时代的《旧共和骑士》有很大的区别。

优秀的画面无疑是吸引玩家的第一要素，看过TGS上公开的影像之后，相信每个玩家都会对那段气势恢宏的开场CG感兴趣吧！其实游戏实际的运行画面也是相当出色的。《翡翠帝国》的游戏引擎是《旧共和骑士》的改良版，不过其性能上的提升绝对会让绝大多数玩家感到吃惊的：使用了两倍数量的渲染路径、全新的服装/头发建模方式、平滑的动态捕捉、两到三倍的人物建模用多边形数量……游戏引擎在这些方面进行改良以后，画面的整体效果会更加柔和，运行起来也会更加流畅。配合上游戏出色的场景设计和人物设计，实际的游戏画面绝对可以用“华丽”来形容，丝毫不会辱没以画面见长的Xbox的脸面。

作为一款A·RPG，战斗系统自然是很重要的。根据特性不同，本游戏中的战斗技巧方面分为3种类型：肉搏术、武器格斗和气功（或者是魔法）。而这3种战斗技巧中包括了数十种不同的套路动作，当玩家学会了套路以后就可以根据自己的习惯进行编辑，这样战斗就会更加顺手了！合理地组合、运用技巧是游戏的战斗系统最值得研究的地方：玩家既可以选择纯粹的肉搏型战术，也可以选择先用定身掌限制对方的行动，最后用格斗套路击倒敌人；甚至可以利用毒功同敌人打消耗战！击倒敌人不是什么难事，找到一套适合自己的战术组合才是游戏的乐趣所在！

在这款完全原创的作品中，开发者还试图实现一些非常“奇想天外”的创意。比如，在游戏中玩家会拥有一个属于自己的要塞。玩家在游戏中可以找来各种人才安置在要塞中，这样要塞的规模就会越来越大，功能也会越来越完善。玩家甚至可以将被自己打败的敌人收为己用，为它们在要塞中谋取一个看门人的位置。在击败某些敌人之后，玩家会捕捉到它们的灵魂，然后在今后的冒险中玩家就可以使用它们的灵魂进行变身了。在某些地方，变身能力会成为解开谜题的关键所在。也许有的要素不应该出现在“神话中国”的世界中，但是它们的确都非常有趣，而且充满了创意，所以相信玩家会非常喜欢的！

&3DM SMV
www.plumbook.c

SUDEKI	Microsoft/Climax	A·RPG
Xbox	预定2004年6月8日	

首先来说说游戏的开发公司Climax，如果大家记性还好的话，或许会记得当年在国内也拥有很高人气的MD版S·RPG《光明力量 众神的遗产》的开发者之一就是这个Climax。而该公司在MD时代制作的《光明与黑暗》、《皇帝的财宝》等作品在国内也一直很受欢迎。不过自从SS时代以后，这个公司就很少再有大作能够吸引住玩家的目光了。而这一次Climax为Microsoft开发了这款A·RPG，虽然目前还没有确定游戏是否会在日本发售，但是我们依然可以看到游戏中保留了大量日本公司爱用的设计思路。

看到游戏的标题《SUDEKI》的时候，相信大多数玩家都会以为这是一个日文词汇吧，但是实际上这个词在日文中是不存在的，纯粹是CLIMAX为了强调日本风情杜撰出来的。而游戏的世界观中所设定的两个世界的名字也充满了日本风情：Hikaria和Kuria，如果按照日式RPG的命名习惯来推测，两个世界的名字很可能来自日文中的光（罗马注音为“hikari”）和暗（罗马注音为“kurayami”）。除了这些细节之外，游戏的整体风格也非常接近国内玩家更为熟悉的日式RPG。（不过超高的自由度则和一般的美式RPG没有什么区别。）

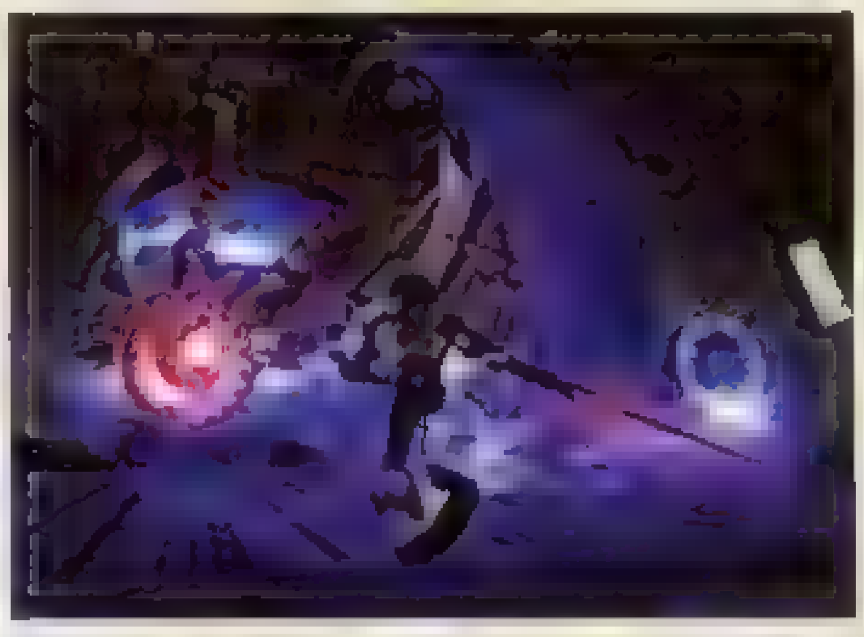
在游戏中，玩家将扮演4名来自光之国（Hikaria，暂且先让我们这样称呼它吧）的勇者。首先登场的是一名叫作涛（Tal）的战士，他的父亲是光之国中一名受人爱戴的将军，但是涛很急于创立自己的事业。在调查一座封印着恶魔的古代神殿时，一起重大的事故发生了。而伴随着事故所出现的巨大变化使得涛不得不独自承担起拯救世界的任务。在随后的旅程中，涛将遇到暴乳女巫爱丽诗（Ailish）、神枪手科学家埃尔克（Elco）和半兽人格斗家武奇（Buki）。这个个性张扬的四人勇者组将在光明、黑暗与阴影3大不同的领域内展开冒险，找出让世界产生危机的根本原因。（真不愧是Climax啊，到最后还是离不开“光明与黑暗”的主题。）

因为游戏强调接近其他机种上标准RPG式的玩法，即战斗+即时演算剧情+CG影片的模式，所以会和以强调自由度为主的美式RPG有不小的区别。或许比较少见这种游戏模式的欧美玩家会觉得比较新鲜，但是作为国内的RPG爱好者来说就未必如此了——因为在他们的周围已经充斥着太多这种风格的日式RPG了。所以，对于国内玩家来说，最关心的就应该是游戏的战斗系统了。幸运的是，《SUDEKI》的战斗系统还是颇值得大书特书一番的！

虽然4名主角的特色各不相同，但是游戏的战斗系统从整体上来说可以分成3个不同的类型：物理攻击（包括近身格斗和远程狙击战）、魔法（或者那些无法使用魔法的角色所擅长的特技）以及灵击术（下文会有详细的解说）。

物理攻击，顾名思义，就是使用格斗术或者武器对敌人本体直接进行打击的攻击方式。作为战士的涛和格斗家的武奇擅长的自然是近身格斗，这当中又存在着武器格斗和肉搏的区别；而埃尔克的枪术则明显属于远程狙击战专用的兵器；爱丽诗是魔法师，自然不擅长物理攻击，不过必要的时候也可以用来保命。物理攻击分为轻重不同的攻击形式，玩家只要通过对这两种攻击形式进行组合就能够使出连续攻击。当然，不同的组合方式形成的连击也是不同的。从演示动画中我们可以看出来，游戏的连击看起来和香港的武侠片、功夫片非常类似，会出现大量跳跃腾挪的夸张动作，证明连击系统除了能够有效地打击敌人以外也很有观赏性。

魔法和特技相对来说就要比连击系统简单多了，玩家只要用按键调出菜单，选择好所要使用的魔法或者特技，然后再确定使用对象就可以了。一般来说，魔法和特技的攻击效果会比物理攻击来得高，但是缺点是需要消耗一定量的MP，因此它和物理攻击属于互补的技巧。而前面所提到的灵击术则是一种类似召唤术、合体技或者超必杀技的系统。灵击术的使用并不像另外两种战斗技巧那么简单，它首先需要玩家通过不断击倒敌人以获得灵魂之力。（当然，除此以外，玩家受到攻击或者使用出高连击的技巧也能够获得一定灵魂之力，这是使该系统在游戏中更加实用的一项措施。）当灵魂之力积累到一定量的时候，玩家就可以集合队伍中两名以上成员的力量，召唤出各种灵进行战斗。随着玩家等级的提升，或者满足特定的条件，可使用的灵击术威力和种类也会逐渐提升，到了后期更会有将杂兵一击全灭的超强灵击术登场。



因为是A·RPG，所以玩家只能控制小队中的一名角色，而其他3名队友的行动则会完全交给A.I.负责。当然，玩家可以自行设定A.I.的行动规则，以便让同伴能够更好地配合自己的行动。而另外一个非常重要的地方在于游戏是完全实时进行的，也就是说当你在战斗中打开菜单的时候，敌人照样会朝你进攻，而不会等你调整完状态以后才继续被你虐待！不过为了降低难度，在玩家开启菜单的时候，游戏中时间的流逝速度会变慢。这个时候透过半透明的窗口就可以看到敌人如同进入了《黑客帝国》中的子弹时间一般在缓慢地动作。这样一来玩家就可以在掌握住整体战局的同时进行选择了，不过敌人的动作虽然慢，攻击力可是不会变的，所以还是要求玩家时刻投入到游戏的战斗中去，不能有丝毫松懈。为了省去频繁调出菜单的时间、加快战斗的节奏，游戏也提供了类似《塞尔达传说》的自定义按键系统。玩家可以将那些经常用到的道具设置在十字键上以便随时随地直接使用！

说到游戏的画面以及音乐等要素，玩家应该没有太多担心的必要。Climax本身就有着丰富的日式游戏的制作经验，这无疑也会对他们制作《SUDEKI》产生重要的影响。所以，可以预见，在游戏时玩家除了可以体验到美式的豪放和自由以外，应该也可发现日式的细腻和严谨。实际上，现在离游戏的发售日只有两个月不到的时间了。大家可以趁这段时间稍微放松一下心情，因为等到了6月8日以后，你就再也找不到空闲的时间来玩其他游戏了！

www.plumbook.cn

文 多边形

上个世纪九十年代初，正当《街头霸王2》风靡全球之际，北美兴起了一股独创的格斗游戏生力军，那就是经过成为全美国国内对于暴力游戏最富有代表性的《致命格斗》（Mortal Kombat）。这款采用真人实拍技术制作的游戏以其血腥暴力的画面风格，尤其是它的"终结技"吸引了广大玩家的注意，成为美国格斗游戏史上第一品牌。在国内那款被称为《真人快打》的游戏也有一批十分铁杆。在前作《致命格斗：死亡联盟》后，该系列就进入了一个新的方向，而这次《致命格斗：欺骗》将会继承《死亡联盟》开拓出的新方向。让更多玩家感受这系列格斗游戏的不同魅力。

核心系统的两大新要素

《致命格斗：欺骗》的核心系统与前作相似，每个角色的格斗招式主要分为三个部分：连续技、特殊技和终结技。每个角色将有大约六种特殊技，以及多种终结技。在战斗系统方面，本作增加了一个换位键，当玩家被逼至墙角时，可以通过换位键改变你所站的位置。还有一个重大变化就是加入了"战斗状态指示条"。这个指示条将以不同的颜色显示各种战斗状态，例如反击的时机、处于危险区域等，若指示条没有任何反应，则说明一切正常。目前Midway还在设计这一指示条的各方面细节，因此发布的游戏画面中还未出现其具体形态。

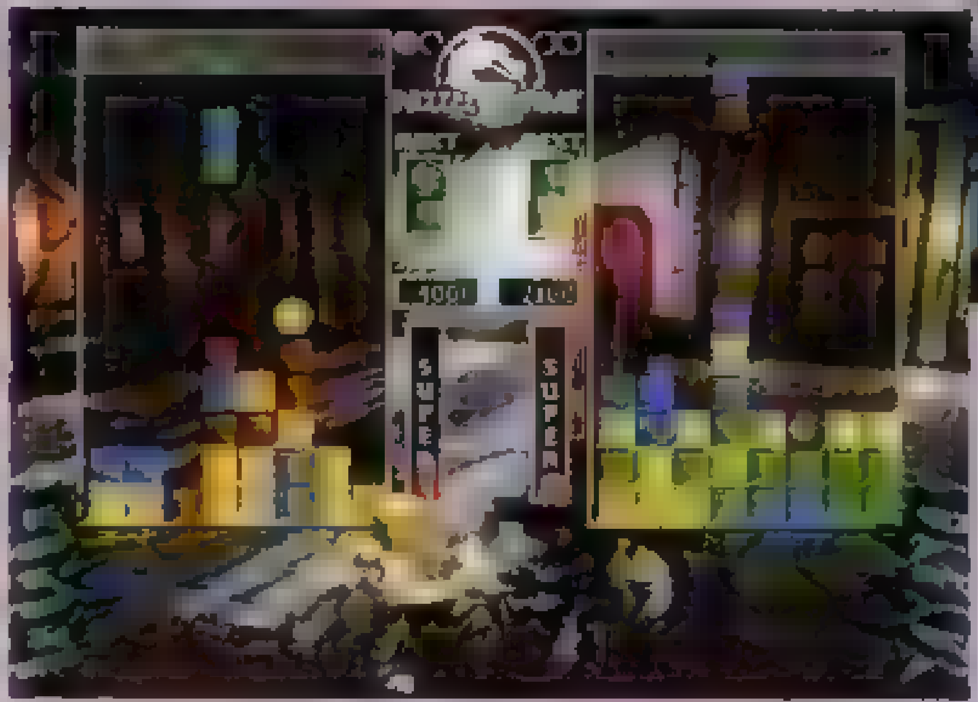
高度互动的格斗场地

游戏中加入了类似"死或生"的多层场景结构，从这张图片碎石纷飞的场面来看，本作的场景互动性确实做得非常出色。

与格斗场地的高度互动性是本作的又一个重点。本作中的格斗场地采用多层结构，互动性非常之高，并且对于格斗的胜负意义重大。场地中的不少物体会随着玩家的攻击而逐渐崩坏，并且造成被攻击的玩家因为场地被破坏而被打出局。你还可以通过破坏场地中的物体发现一些新的区域。此外这些可破坏的场地还可以用来当作武器，游戏中会以不同颜色的方格表示周围场地的"好"、"坏"、"糟糕"三种状态，绿色方格表示其中可能藏有有用的道具，例如武器等；黄色方格代表危险区域，可能会对你和对手造成伤害；红色方格则是死亡陷阱。制作人Ed Boon称，本作的场地还采用了中国古老的"阴阳"理论。场地分为阴与阳两种形态，例如在阳的形态下你会看到一个阳光明媚的海滩，天空中有海鸥在飞翔；当这个场景变为阴的版本后，一切就变得阴森恐怖了。在阳的场景中被打败不会有太血腥的场面，而在阴的场景中被打败就大不相同了。

令人意外的迷你游戏

本作中还加入了两个令人意外的小游戏：解谜格斗和MK国际象棋。解谜格斗可以说是MK版的《街霸方块》，屏幕下方会出现两个Q版的游戏人物，根据玩家消掉的方块，中间的Supermeter槽会不断上升，这样Q版格斗人物就会发出各种必杀技，甚至还有十分可爱的终结技。MK国际象棋则以MK格斗战士当作棋子，通过移动进行回合制的战斗。更加有趣的是，本作中的对战、解谜格斗和MK象棋均支持网络游戏。



Midway的搞笑细胞当然比不上CAPCOM，不过与MK系列一贯阴暗的风格相比，这些MK Q版战士还是十分可爱的。

RPG形态的征服模式

除了单人模式和对战模式外，本作还加入了一个征服模式。这是一个有相当浓RPG感觉的游戏模式，玩家的任务就是控制一个十几岁的青少年，使其逐渐成长并获得战斗胜利。这一模式首先就是标准的指导型任务，玩家需要完成多种胜利条件，通过这种方式熟悉游戏的战斗系统。其后玩家就可以自由的漫游于居住着MK战士们的六大区域，据称在MK系列中出现的所有角色都会在这一模式中露面。征服模式还有一个重要特点就是其中的时间要素，游戏时间会以少年的成长为线索逐渐推移，并且有昼夜之分，一些秘密需要在特点的时间和地点才能被发现。玩家在完成征服模式后，就可以在其它模式中使用自己培养的角色了。

©2004 Midway Amusement Games, LLC.

&3DM.SM

www.plumbook.c

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

前线狙击

生化危机 逃出生天 FILE 2

Where is it? 惊魂未定的我努力地想睁开双眼，但映入眼帘的仍然只是一片漆黑。刚才的一幕幕不断地在我的脑海中交错碰撞，挥之不去。红色的雨点随风而落，一瞬间街道被红色的巨浪所吞噬。该死的命运，为什么？为什么！无尽的黑暗地狱开始吞噬着每一寸空间。不行，我还不能死！在未查清事实的真相之前，我决心勇敢地活下去。但我知道，我清楚地知道，Some nightmares never end……

——Cindy Lennox

生化危机 逃出生天 FILE 2(暂定) CAPCOM A·AVG
PS2 BIOHAZARD OUTBREAK FILE2(暂定) 预定2004年秋 日版

浣熊市的黑夜无边无际，我们拖着疲惫的脚步来到了又一个必经之地，一个曾带给无数人快乐的地方，浣熊市动物园。如今故地重游，死一般寂静的动物园就像隐藏在夜幕里的死神。一股异样的气息弥漫在略带腐臭味的空气中，每个人的心都在颤抖，究竟会有什么在等着我们呢？相信各位玩家都有逛过动物园的经历，主题动物园是国际上非常流行的形式。本作的新场景看起来像是一个以热带丛林为主题的动物园，那么这一主题的动物园内究竟会有些什么样的动物呢？如何逃离浣熊市仍然是本次新作的主线情节，在前作各剧本的优秀基础上，本次新作当然会带给大家崭新的剧本，目前已披露的暂时只有“浣熊市动物园”。熟悉而又陌生的舞台、前所未见的敌人、扑朔迷离的事情真相，等待着玩家的将是一次新的挑战。

本作追加新要素

时间：[illegible]作剧本“发生”到“决意”之间，逃出浣熊市之前。

地点：浣熊市动物园。前作中“零下”的舞台中出现了研究所，那么这次[illegible]什么《生化》系列”中的熟悉场景呢？

敌人：遭到病毒[illegible]而凶暴化的各种动物。

系统：同伴间协作的感觉POWER UP！本作中与同伴合作、分担任务、面对预想之外的意外[illegible]将大幅度进化。与同伴间触发的情节也更为深刻，更富有戏剧性。因此与同伴的互动交流、失去同伴时的恐惧感等这些感觉，玩家在游戏时会更深入地感受到。本作并不是一个追加Di[illegible]是一个“Anoth[illegible] story”，一款新作，场景地图都是全新的，还有很多新的敌人登场，且追加了新的游戏模式。玩家在游戏时会感到这次“与同伴并肩作战，团结一致”的感觉更胜前作。而前作中尚未明确的8个人的章节在本作中将会得到补充，敬请各位玩家期待！

网络 [illegible] 游戏对应的多人交流BB服务器，这 [illegible]

▲丧尸在一步步地逼近，杏妈的双腿已在发抖。相信动物园的大门将为他们开启。

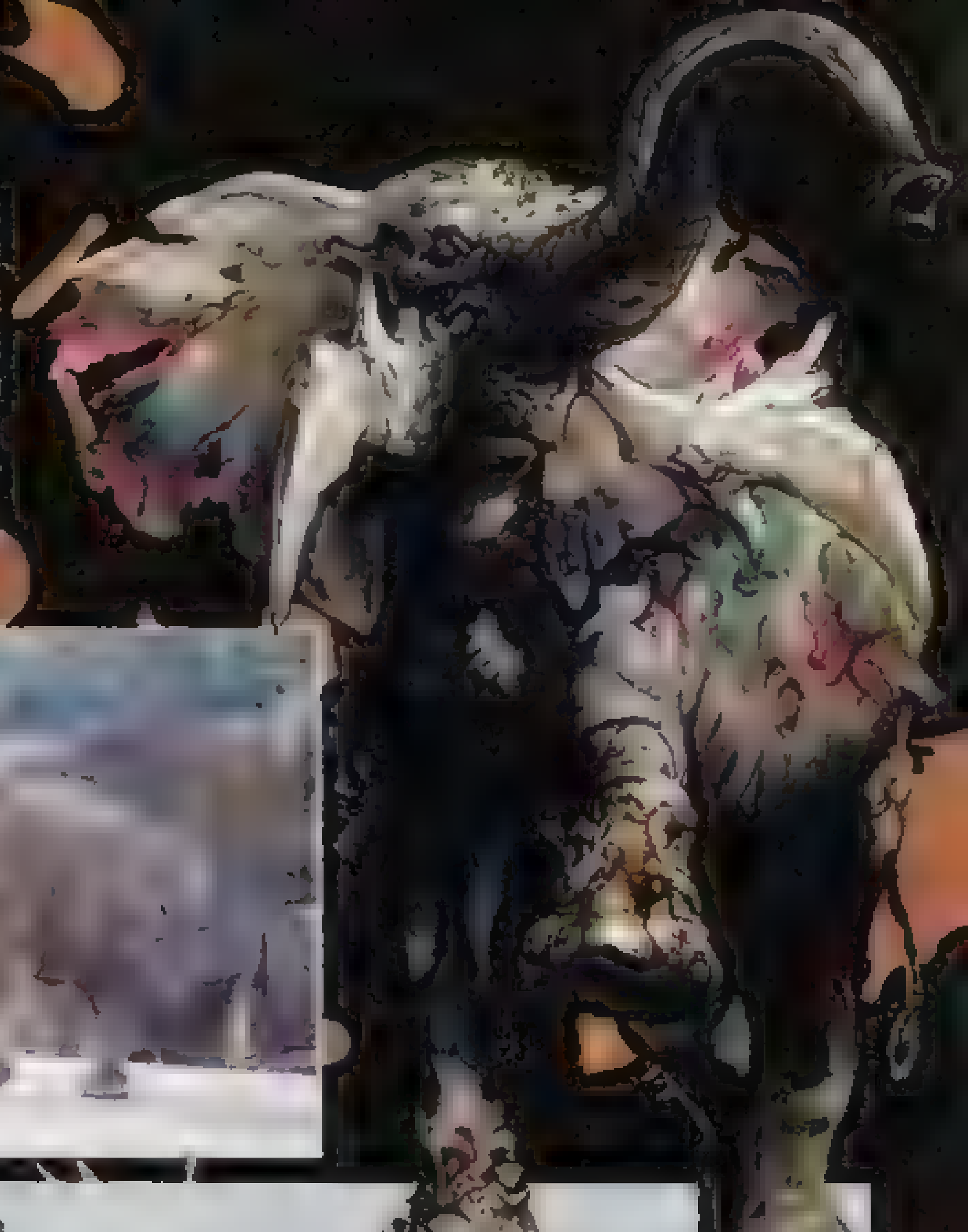
▼阴暗的天空、静静的道路、孤独的路灯、空荡荡的铁笼，动物们都哪里去了呢？

▲动物园休息场所内的近距离遭遇战，马克与大卫充当了一回幸运的“护花使者”。

▼凯文和艾莉萨在看着什么，他们的身后看起来像是一个植物园。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

想知道这头大象究竟多大？看看图片中主人公们慌乱逃窜的情形就知道了。估计一般武器（如手枪、铁棍、小刀等）是伤害不了它的，看来还是得出动“《生化》系列”的镇山之宝。（笑）这头受病毒感染而狂暴化的非洲象在动物园的每一个角落都有可能出现，这样的行动方式——相信大家都会不约而同地想到《生化危机3》中的追踪者。不过两者相比之下，在力量与体形方面肯定不是一个档次的。试想一下，如果被这头巨象一脚踏住的话，全身的骨骼将会……咔拉咔拉咔拉。绝对的一击必杀，Hunter 的斩头相对于它来说华丽有余而气势不足呀。（笑）不过，即使是再强的敌人也好，我们智勇双全的玩家肯定都会有办法对付它的。



▶浣熊市动物园饲养了近20年的一头非洲象。病毒使……狂暴化……中……变化，庞大的……开……止拥有……《生……中……力量的敌人

▲“…加速向前冲！千万不要回头看…凯文大…

▲巨象再次来临，大卫俨然一副受惊过度的样子在那里不懂…了。吉姆这个负责搞笑的角色表现得最为狼狈，…又摔倒了…文…办呢？

▲…的名场所，以热带丛林为…中当然少不了植物園了…会得到片刻的安宁吗？

▲看来新作的动物园中将会出现许多复杂的立体道路。注意不要和同伴离得太远了，意外如果在这时发生，后果将不堪设想

▼动物园内有广阔的沼泽地带，凯文注视着水面，直觉告诉他，事情不妙！

New Enemy Profile

名称：非洲象，现存最大的陆生哺乳动物。

身体大小：体长 6～7.5 米、尾长 1～1.3 米、肩高 3～4 米。

体重：5～7.5 吨。

身体尺寸、重量的最高纪录为一只雄性，它的肩高 3.96 米，体全长 10.67 米，前足围 1.8 米，体重 11.75 吨。

最大的象牙纪录为长 350 厘米，重约 107 千克。

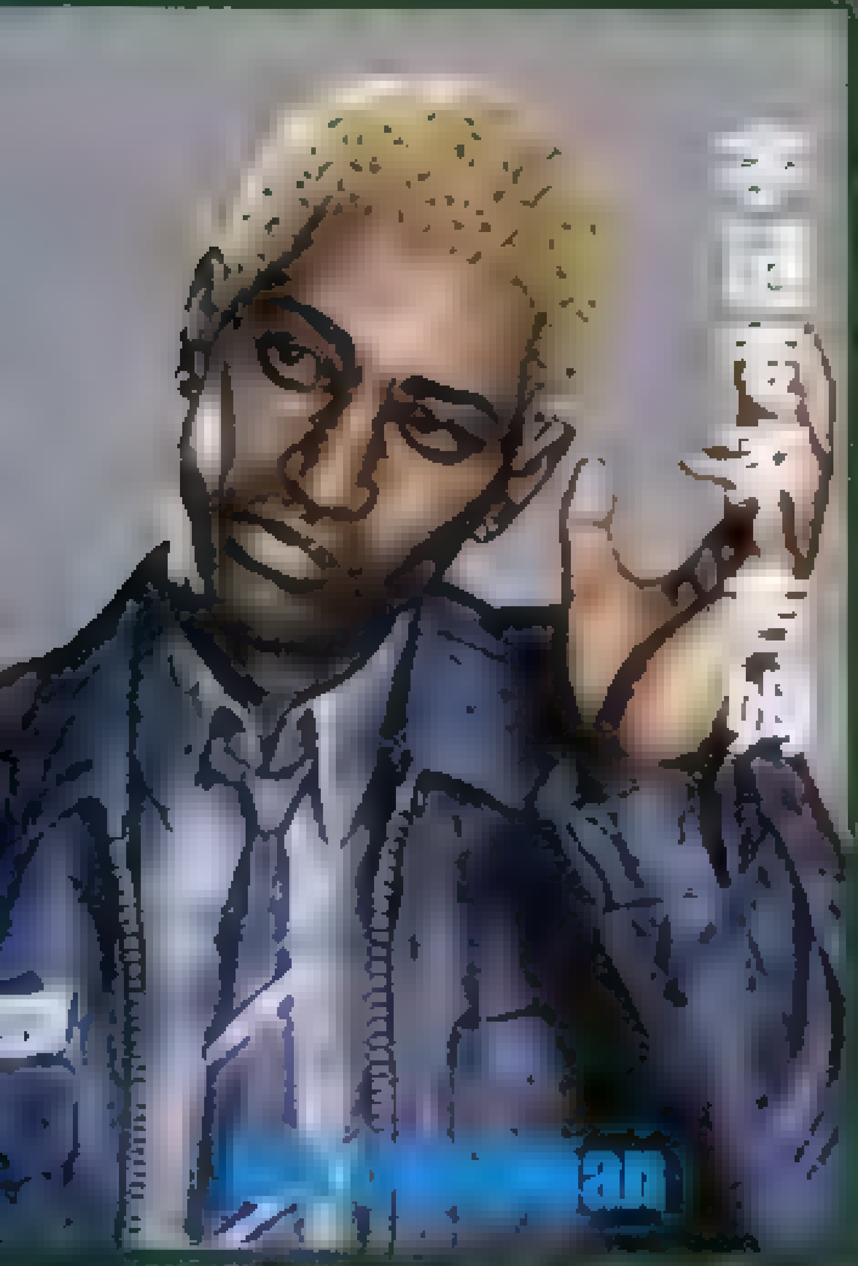
◀大象会不会在下一刻冲出来呢？

▼哇！这是什么！呜呜呜……妈妈我要回家。（既然有老虎，那么狮子呢？）

▲对应不同的状况，主角们的对话也会不同，同伴间交流的感觉远胜前作！

▲马克与大卫朝着沼泽中不断地开枪，乔治和艾莉萨则使出浑身的力气游向对岸，水里面究竟有什么？难道是……

“《生化》系列”发展至今，仍有许许多多的谜团尚未解开。 want to sleep. But some nightmares never end……



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

杀手7	CAPCOM	AVG
PS2	发售日未定	日版

杀手7	CAPCOM	AVG
NGC	预定2004年冬	日版

想当初CAPCON一口气公布了5款NGC独占游戏，到目前除了《生化危机4》以外，其余的不是停止开发就是宣布于多平台推出，不禁感叹世态炎凉。不过换一个角度想，让更多的玩家玩到这些好游戏不是更好吗？在众多游戏中相信这款《杀手7》应该是最另类的了，不仅在于游戏画面用的是大块的黑色等暗色调和简洁素杀的构图，而且主角那7种迥异的人格就足以吸引各位玩家了。

时间已经过去很久了，想必已经有许多玩家已经对该游戏的很多设定已经淡忘了，那么就让我们再次进入游戏那诡异的世界中吧，新的接触也许会产生新的感触，这就是游戏的最大魅力所在。

制作这款游戏的制作人是曾经制作《银色事件》、《花、太阳、雨》的须田刚一，相信擅长写剧本的他一定会给我们献上一款吸引人的游戏。玩家扮演的角色——哈曼·史密斯是一名拥有7种人格的杀手，而他一生中最大的敌人就是“持有神之手的男人”——昆·兰。

哈曼·史密斯在变换人格时其外貌也会发生变化，每一种人格都会有各自不同的性格，每种人格不仅年龄，甚至性别都会发生改变。作为惟一能“弑神”的杀手，他运用自己的多重人格以及每种人格的特异功能与敌人进行着不间断的激战。而人们将他的7种人格通称为“杀手7”。

与哈曼这种杀手对映成趣的是世界各国间的国际纷争已经平息，世界也实现了和平。不过和平的日子总是短暂的，现在世界再一次受到了威胁。自爆性恐怖事件时有发生，暴徒们手握手雷引爆自己，令人奇怪的是，这些暴徒的脸上露出的却是一丝诡异的微笑。这样的事情还在持续着，并且还发生了集团性的自爆事件，而这些被称为带有“天堂微笑”的人在世界各地层出不穷，世界已经陷入了混乱之中。

政府委托哈曼将“天堂微笑”抹杀掉。哈曼非常清楚事情的缘由，一切的起因都来自于他的宿敌——昆·兰。昆·兰是“神的化身”，被他的手触摸的人——哪怕是胆小的市民——都会变成恐怖的“天堂微笑”。

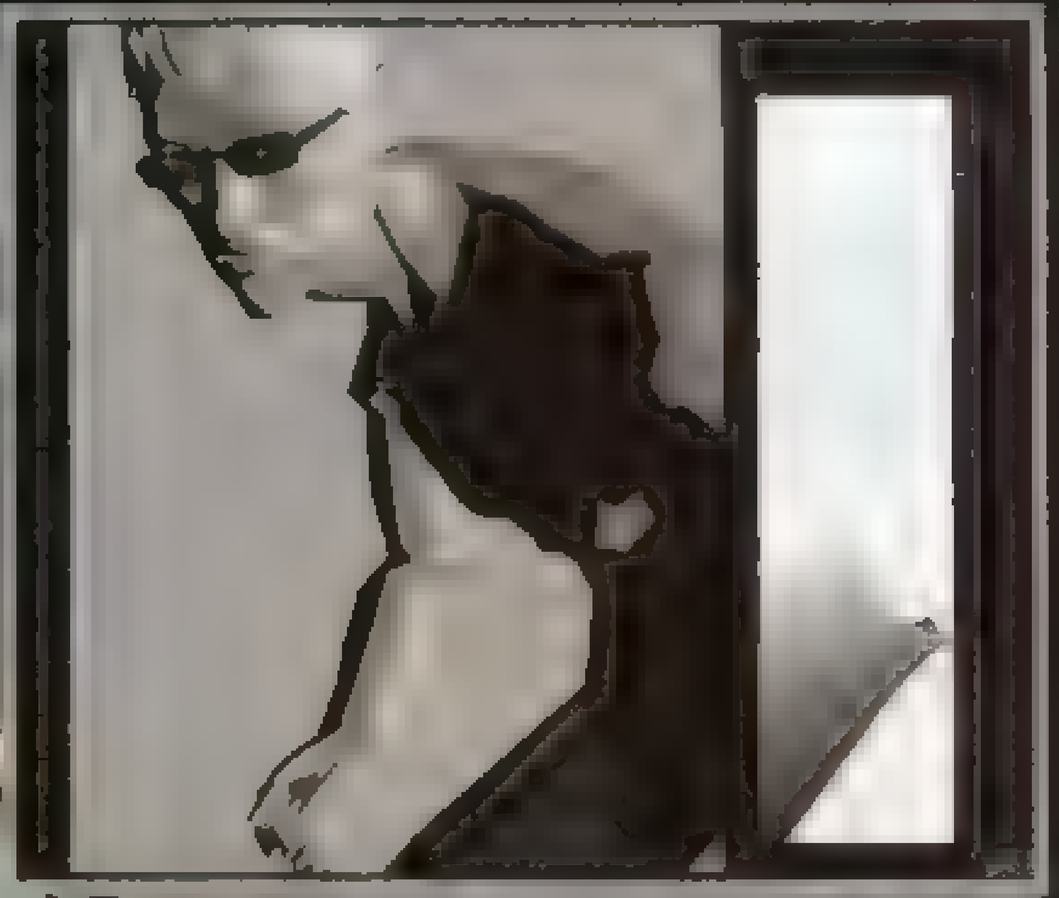
拥有神之手的男人与拥有7种人格的杀手之间的战斗已经拉开了序幕……

▲变成“天堂微笑”的人就会变成这种丑恶的形态，他们将变成“自爆狂”袭击主人公，由于身体颜色是迷彩色，所以分辨他们比较困难，当他们接近爆炸时会造成很大的伤害。

▶丹·史密斯，以杀害主人公哈曼为目标的最危险的人格，身体素质优秀，使用一把经过改造了的强力手枪，运用压倒性的机动力打倒敌人。

▲哈曼·史密斯，游戏的主人公，是一个全身瘫痪的65岁的老人，现在在大学生莎曼纱的照料下生活。当他觉醒时其“弑神”的正体出现并发出强烈的力量，武器是对战车型巨大来福枪。

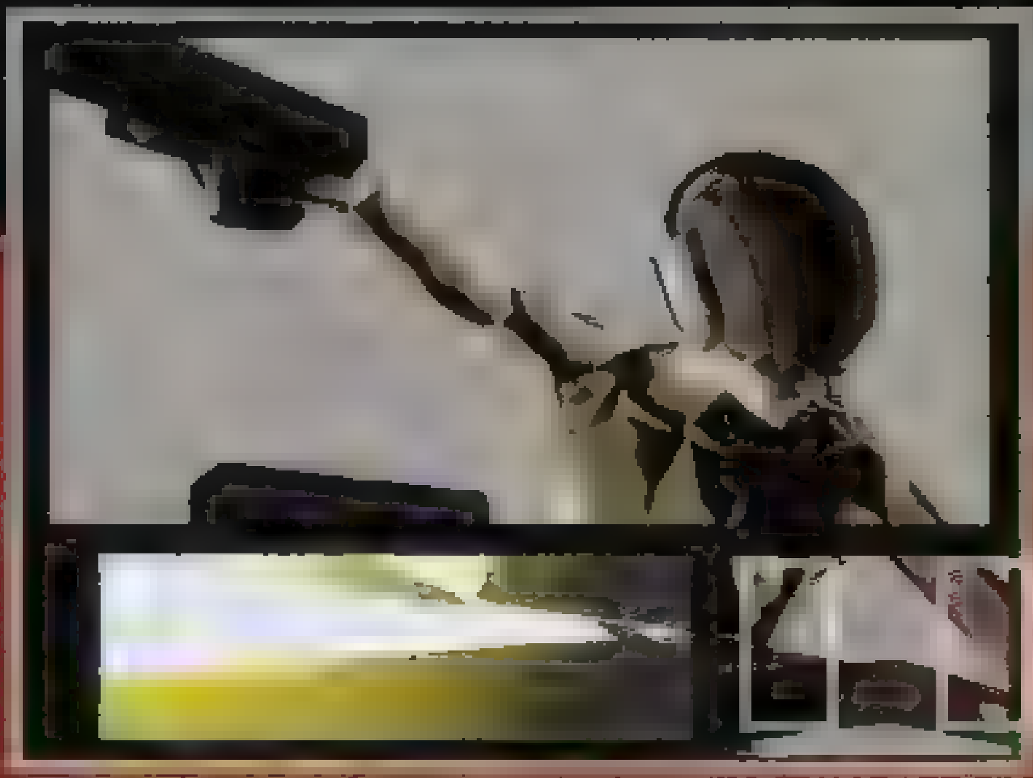
▲加尔西安·史密斯，7种人格中的首领，沉着冷静，能看穿敌人的能力，拥有一双千里眼，他的战斗力并不高，武器就是一把无声手枪。



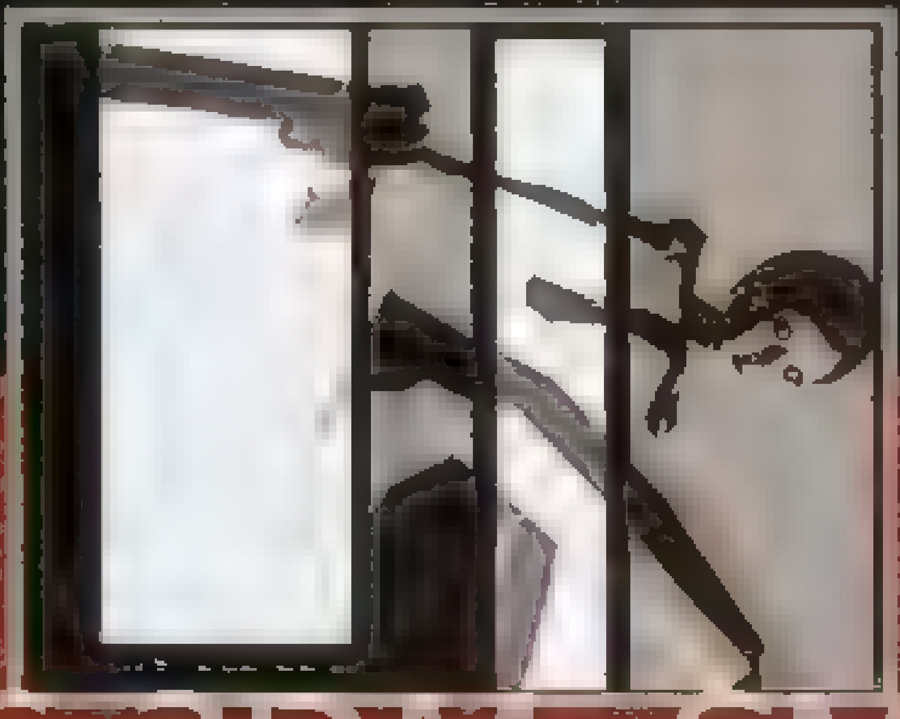
▶凯文·史密斯，有白化症的男性人格，7种人格中惟一使用小刀的人格，身上的谜团众多，而且特殊能力不明。

▲阿约迪·史密斯，与其他人格的冲突相当激烈，属于喜欢将对手折磨而死的南美系混混型人格，自身的问题多多，使用的也是经过改造的手枪。

▲马斯克·德·史密斯，由于脸上的皮肤已经被烧毁，所以戴着一张假面，他认为自己是一个特殊的存在，双手拿着强力的火箭筒，绝对的攻击型人格。



◀空·史密斯，小孩子的人格，因为双目失明所以听觉较为灵敏，无论什么声音都不会逃过他的耳朵，利用旋风辨位找出敌人的所在地然后用来枪攻击。



……女……完全不知道自己……的能力很大……力更大的“鱼浴”，可谓攻击力最强人格。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

NGC上独具创意的另类游戏《PIKMIN》曾一度是话题之作，宫本茂大师在游戏中表现出的创作灵感颇令人折服。时隔两年多，系统大为强化、玩法更为多样的续作《PIKMIN2》即将在NGC上再次登场，让我们来看看新作在哪些方面作了改进。

ピクミン2 PIKMIN

文：LIKY

PIKMIN2	NINTENDO	ACT
NGC ピクミン2	预定2004年4月29日	日版
对应NGC GBA专用通信线 e Card读卡器+	推荐玩家年龄	全年龄

为了还债而再次冒险

大家还记得前作的故事吗？驾驶着“海豚号”飞船在宇宙中旅行的主人公奥里马（オリマー）因为飞船失事坠落到一个陌生的星球，在那里他遇到了许多长得像植物一样的神奇生物——PIKMIN，在这群友好生物的帮助下，奥里马收集齐散落在各地的飞船零件，修好了飞船并成功返回了自己的星球。这次的故事正是紧随前作剧情而来的，历尽艰辛的奥里马返回母星后惊奇地发现，自己所属的星际运输公司在他离开的这段时间里发生了重大变故，因为新员工路伊（ルーイ）的一次失败业务，欠下了巨额的债务，公司面临破产的危机。就在众人束手无策之际，探宝机突然发出尖锐的叫声，原来它探测到了奥里马从PIKMIN星球带回来的一个小瓶盖，这本来是奥里马准备带给自己孩子的小礼品，结果这个瓶盖被鉴定出价值100元。奥里马灵机一动，决定带上路伊重返PIKMIN星球，去收集更多的“宝物”回来卖钱……而他们要完成的目标是——10000元。

▲奥里马从PIKMIN星球带回来的瓶盖竟然被当成了价值不菲的“宝物”。

PIKMIN种类增加

▲神奇的生物PIKMIN。

前作登场的PIKMIN分为红、黄、蓝3种，不同颜色的PIKMIN特性大不相同，比如红色PIKMIN不怕火烧，而且攻击力高；黄色PIKMIN能够被抛得很高，最大的特点是能够使用炸弹岩；蓝色PIKMIN是惟一能在水中行走的PIKMIN。本作中又增加了紫色和白色两种新类型PIKMIN，紫色PIKMIN拥有与体形不相符的大体重，扔出去甚至可以砸死怪物；而白色PIKMIN则相反，体态轻盈，能力低下，但是它们却可以轻松越过毒沼而不受损伤，是充满了谜团的一类。

同时控制两名主人公

本作的一个重大改变就是多出了一名主人公——路伊，玩家此次要同时控制奥里马和路伊两个人进行游戏。游戏中，他们两人可带领不同的PIKMIN队伍去分头干不同的事情，比如奥里马在这边与怪物战斗，吸引怪物的注意，而另一边的路伊可趁机带领另一队PIKMIN搬运宝物。本作将大幅强化这种分工合作的概念，考验玩家的协调操作和统筹能力。

更广阔的舞台

在奥里马返回故乡之时，PIKMIN星球的地形和生物都产生了一些变化，当奥里马重返这里时，他发现了一个陌生的世界。本作的冒险舞台要比前作更为广阔，甚至还会出现地形随机变化的“地下世界”，大量的宝物散落在其间，冒险+收集的乐趣将会大幅提升。

▲地下世界的冒险更为紧张，遇到的敌人也更可怕。

▲找到了什么“宝物”？古董掌机Game&Watch。

▲双人模式下游戏画面采用上下分屏显示，和朋友一起合作吧。

©2004 NINTENDO

前线狙击 Let's make pro soccer club.

让我们一起来创造只属于自己的足球俱乐部！

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04™

J联盟创造职业球会'' 04　SEGA/ Smilebit　SLG

PS2　2004年6月24日

文：多边形

众所周知，"《球会》系列"的基本四要素是经营、育成、人事、指挥。这一次号称史上最强作的《J联盟创造职业球会！'04》（以下简称《球会'04》）在各个方面均推陈出新，结合了许多玩家的宝贵意见，力求为大家奉上一款让人耳目一新的作品。相信"04"这个数字也是代表了制作人的一种理念，用最近比较热门的话来说，就是与时俱进吧。（笑）

1、是哪一个国家首先运用了造越位战术？

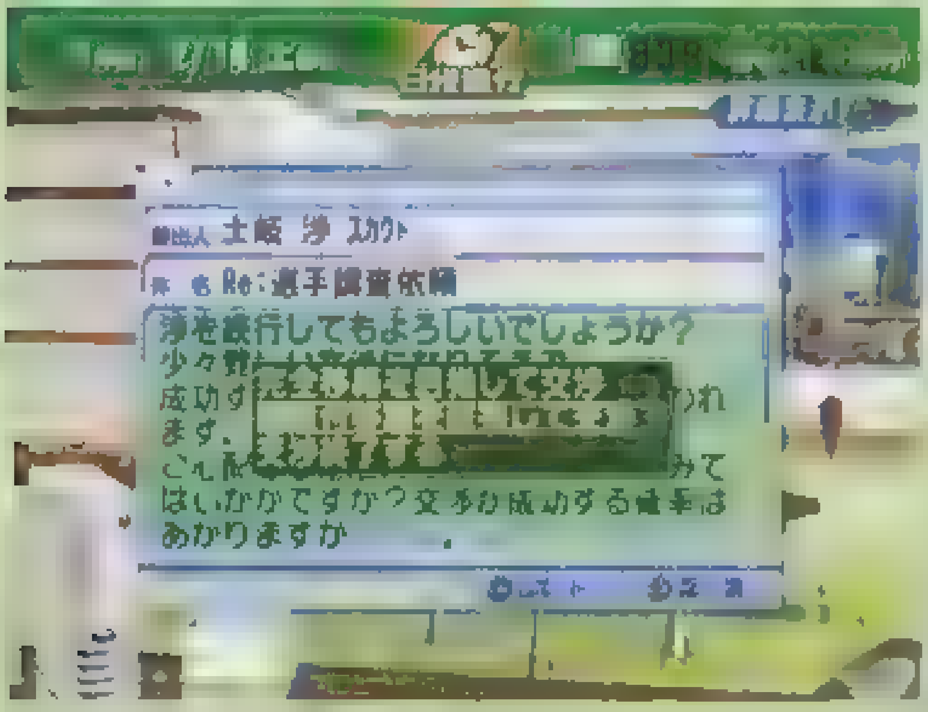
2、"倒勾"这个足球技术动作是谁先使用的？

3、J-League创建时一共有几个俱乐部参加？

4、足球表面上的六角型和五角形分别有几个？

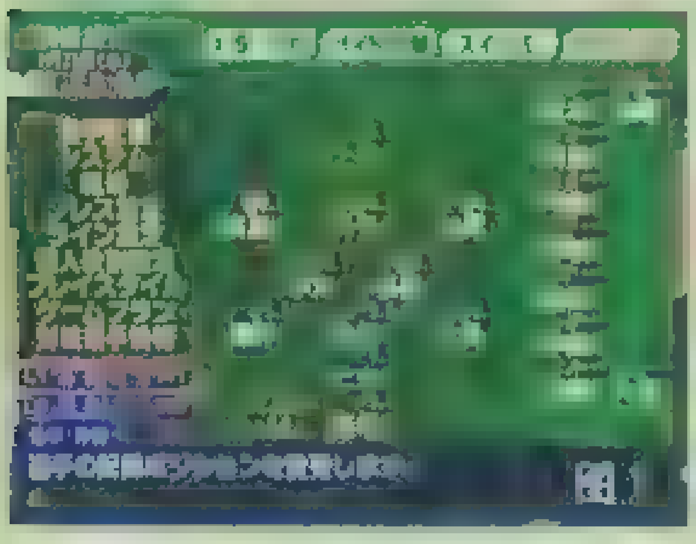
以上是来自《J联盟创造职业球会！'04》宣传短片中的问题，大家都知道答案吗？（笔者将会在文章结尾处贴出自己的答案，希望大家一起来热烈讨论）引用一句同样来自于宣传短片里的话，"知道得越多关于足球的知识，你就会越喜欢足球"。"《球会》系列"一直以来稳坐家用机足球育成游戏系列的龙头宝座，近来由于《JWET》的强力介入，"《球会》系列"作出的回应可谓恰是时候。号称系列史上最强作的《球会'04》将乘着6月份欧洲杯的东风，为这足球烈火再添一捆干柴，就让它熊熊燃烧吧！

租借转会（期限付移籍）

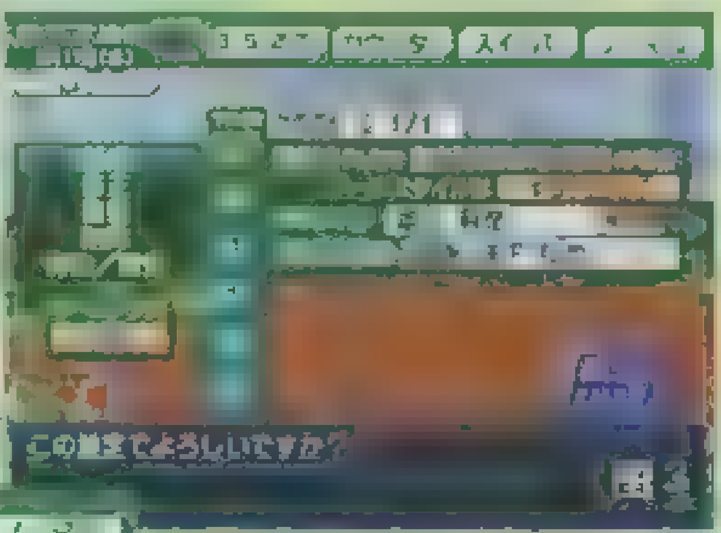


在《WE》的Master League中开展较早的一种转会模式，具体的例子就如这个赛季曼城向马赛租借范比腾。在玩家的强烈要求下，《球会'04》新追加了这一转会模式！融汇百家之长为己用，在本作添加租借转会模式这一点上，体现得淋漓尽致。租借转会的好处就是不用立即就支付移籍金，至于在租借期内如何支付选手的薪资、如何设置租借的期限、球队中租借选手的最大人数或登场人数是否有限制，这些细节都尚未透露。不过如此一来，相信玩家即使在初期也能够组合成一队实力强劲的雇佣军。对于初学者来说，上手的难易度显然有所降低。对于老玩家来说，在游戏的序盘阶段可供选择的开篇方式肯定会更加地多姿多彩。至于租借选手离队后所带来的连携负面影响，首先我们要明确租借只是一个短期行为，如何在保证成绩的前提下通过人员的搭配有目的地培育球队日后的新核心，相信这才是《球会'04》的租借转会要带给玩家的真正思考。

球员半场评价点与各种形势下的既定战术变化！



前作的既定战术（ゲームプラン）被大幅度强化，在同一时间段下可以根据不同的比赛情况自动作出相应的变化。比如在图2中的60分钟情况下，领先一球就采取防守战术；反之落后一球的话，就采取攻守平衡战术。值得一提的是，这些完全是AI自动执行的。前作的ゲームプラン只能在开赛前设置ON/OFF，而在《球会'04》中已可以在比赛进程时设置ON/OFF，这将会大大方便玩家。（比如笔者这一类懒人）它使得《球会'04》的自动战术系统更为贴近真实情况，各种时间段下可根据场上形势自动执行既定战术。这样也方便了大部分的玩家。毕竟不是人人都会在单机游戏时看完整场比赛，且手动根据形势去调整战术的。另外在半场休息时，还可以在选手调整界面中查看各球员的评价点、活动区域、球队的控球率等情况，比赛报道的资料被大幅度强化。不过这只是一种参考，取舍调整还得看大家的。



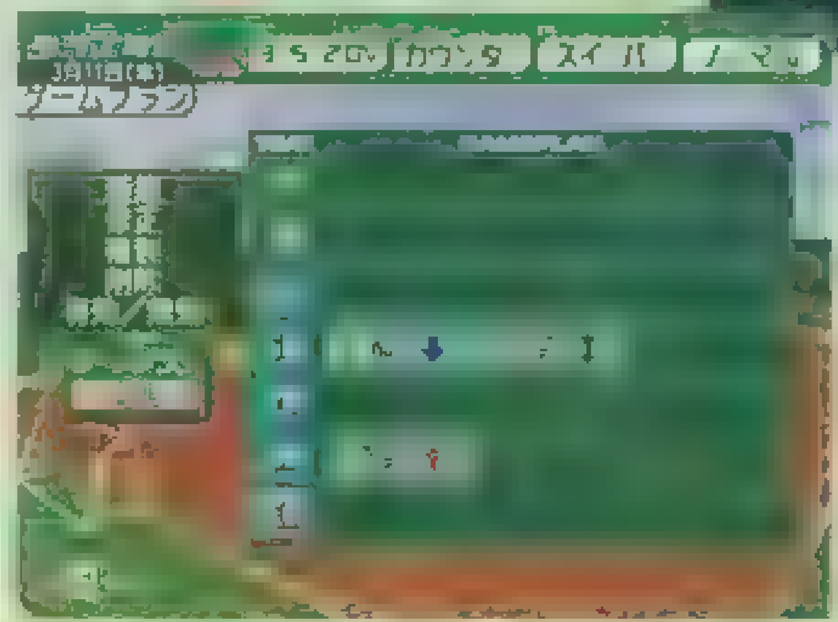


图1：选手的评价点

图2：不同的时间段可以设置最多三种战术，系统会根据相应的情况来选择对应的战术。

图3：战术设置系统的详细情况。

强化故事性，主打德比之战

▲更为丰富的各种Event，看这个嚣张的家伙。

作为与玩家俱乐部同时参与J-联赛的COM对手俱乐部，这次的地位将大幅度提高，将会成为玩家的好对手。比如当玩家相中某一位球员时，对手俱乐部将有可能与玩家争夺该名选手。（不由得令人联想起不久之前曼联与切尔西的荷兰新人鲁本之争，虽然它们并不是同城俱乐部，但是其联赛的残酷竞争可见一斑）对手俱乐部的代表可能还会作出一些令玩家"怒火中烧"的举动，比如当对手俱乐部引入了一名强力球员时，他们的代表可能会跑过来对着玩家冷嘲热讽一番，不得不令人为之气结啊。（-___-！！）J-联赛中玩家与对手俱乐部的德比之战将会被大肆渲染，Special Event相信是少不了，德比俱乐部间的竞争将趋于白热化！

产品开发、生产数量、库存的概念引入

《球会》一直都在寻找着俱乐部产品在游戏中的体现途径，要知道在现实中，俱乐部产品对于一个俱乐部的财政收入可以说是非常重要的。比如皇马在引进了小贝同学以后，至今他的23号球衣总销量已经达到170万件。按照每件78欧元的售价计算，贝克汉姆已经为皇马带来了超过1.3亿欧元的收入，这已经是他当初3500万欧元转会费的3倍还多！相信本作的这一新生产系统可以展现玩家的经营手腕，是《球会》经营要素的新发展。比如在无法确定市场形势的前提下，首先生产少量的某一种产品试探市场反馈，然后通过一段陈列时间内的该产品销售情况，再决定是否大批量生产还是废除。相信会为大家带来不少俱乐部经营的体验与乐趣。但不知像前作中通过反复开发、削除Tシャツ、タオルマフラー等产品就可以把所在城市的运动人气提到MAX的BUG，在这一作中是否还会再出现呢？

© Original Game (c) SEGA,(c) Smilebit/SEGA 2004

复数球员参与助理教练的特别练习

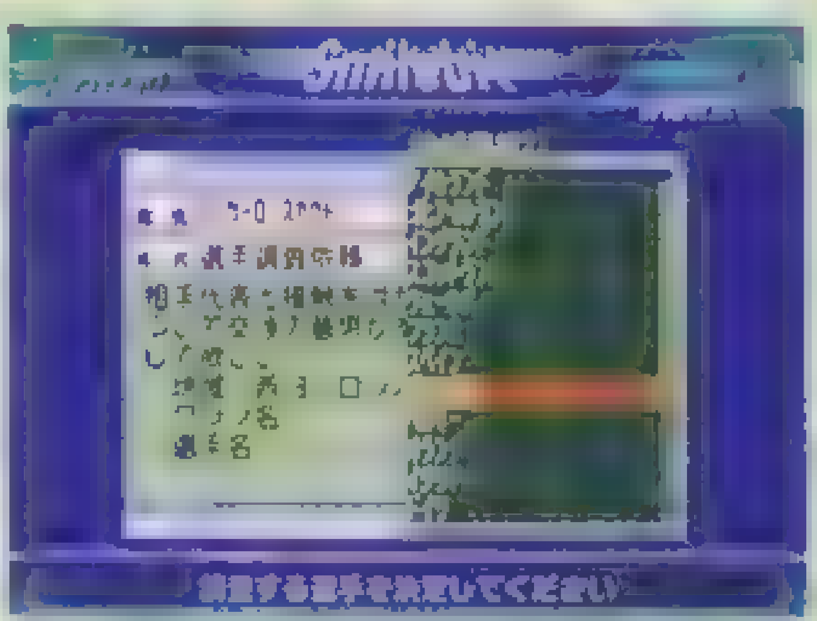
目前所知道的，可以允许复数球员参与的就只有“重疲劳恢复”。值得注意的是，假设有一位受伤球员要参与助理教练（以下简称“助教”）的特别练习，“リハビリ”和“重疲劳恢复”是不可以同时进行的。每一个教练的特别练习参加人数和种类都有所不同，随着游戏的深入，玩家将会发现到更多有趣的地方和更有实效的组合。

名片交换系统与充实的网络新要素

▲大家看到这张名片上的地址与姓名有什么特点吗？Smilebit 的微笑太郎参上！

《球会’04》当然是对应PlayStation BB Unit的。本次在专用网络上下载玩家的对战档时，还可以查看所属对战档的玩家名片。相信这也是为了增加《球会》玩家间的交流互动，是一个相当体贴的新增系统。虽然个人名片看起来还是简陋了一点，但毕竟是一个好的开始。在本作中是否还会出现诸如前作的“FC 成龙”、“FC 梁山泊”等这样有趣的网络留学地呢？网络的新增因素究竟是对应玩家、球队、还是球员呢？这一切仍然是个谜。

海外联赛与最新 J- 联赛球员名单



▲图中光标所指的就是葡萄牙联赛。

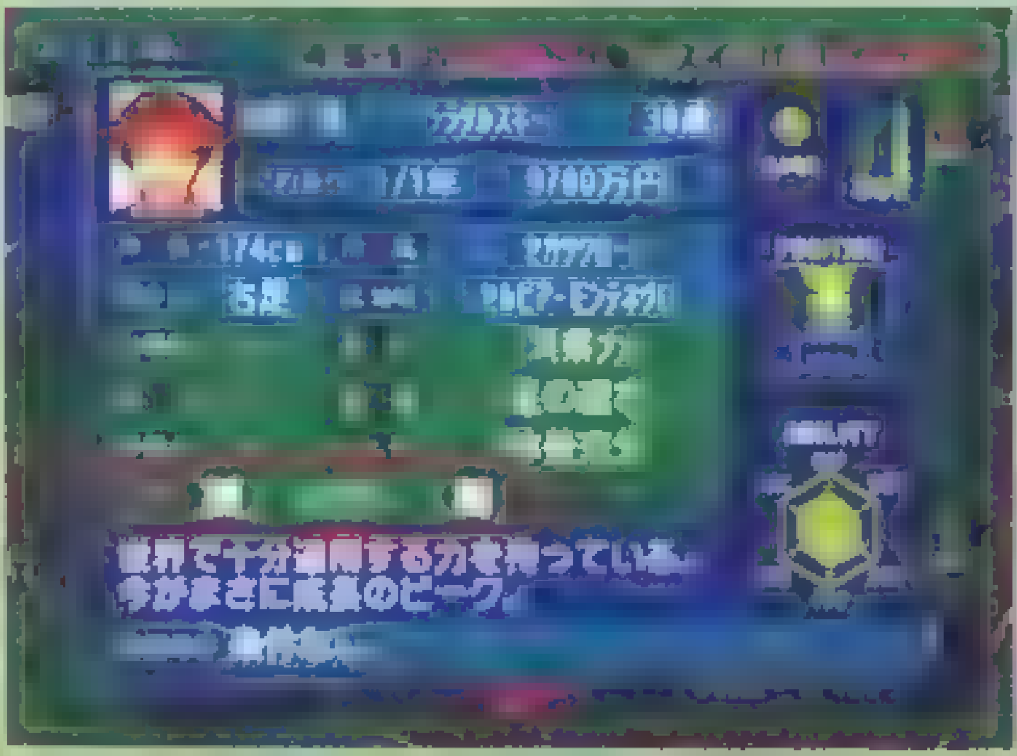
本作中的J-League名单对应最新的2004赛季，并增加了巴西与葡萄牙两个授权海外联赛，也就是说这两个联赛的选手都将以实名登场。至于为什么要特意取得这两个国家的授权进行实名化呢？相信是巴西球员遍布世界各地的缘故，特别是欧洲联赛。如果还是像前几作那样以假名登场，对于分辨球员的身份会造成一定的影响。

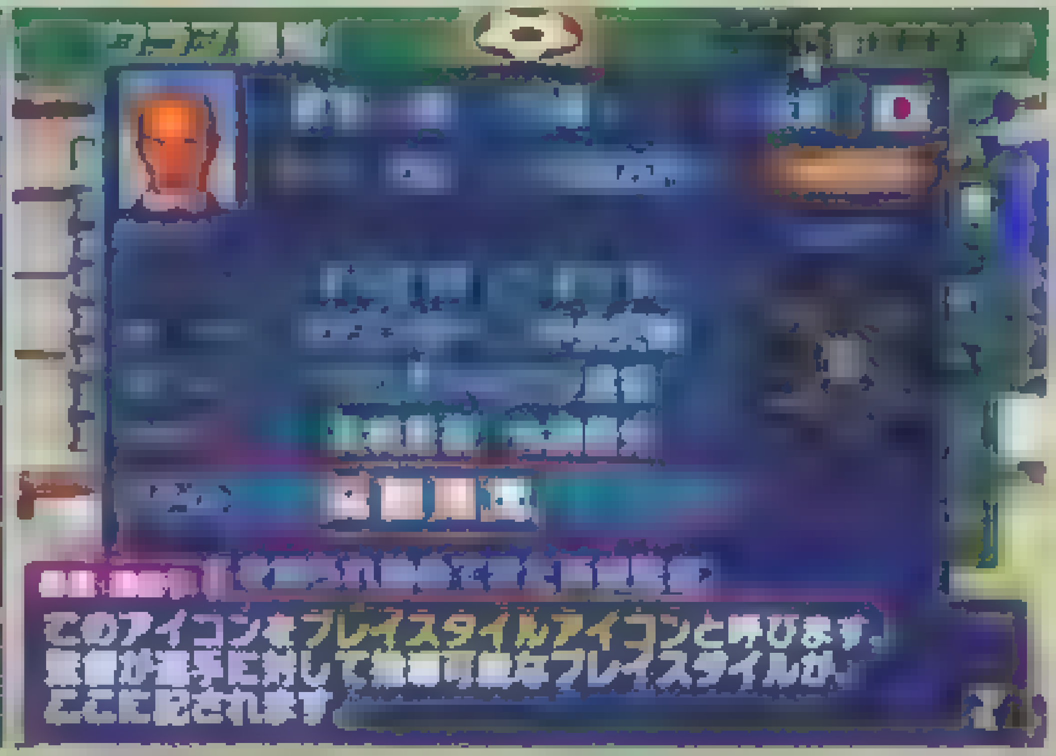
选手检索机能、元老球员实名化、新解说员增加

在前作中，一旦玩家想转入的某位球员转会去了海外联赛或别的J-联赛球队的话，如果没有查看当时的新闻，那么要找到他就如大海捞针。由于《球会3》进程的缓慢和读盘时间的原因，相信大部分玩家不会每月一看新闻。所以出现上述情况时，肯定非常郁闷。《球会’04》应广大玩家的要求，新增加了选手检索机能。以后碰到上述的情况，请立即打开检索选单吧。元老球员实名化，这代表着什么呢？这代表着我们以后都看不到河本鬼茂、看不到立浪重则、看不到三神尚纪了。虽然他们都是些假名，但现在行将别离，更是百般滋味上心头。鬼茂，以后要喊你釜本邦茂了。《球会’04》的实况解说这次新加入了アルビレックス新泻（J-联赛的J1球队）的监督反町康治，听说反町监督的实况解说能够很好地让初心者理解一些足球术语和专业观点，看来《球会’04》开拓并争取更广阔的市场群体之路俨然已开始了。

本作的最大变化：选手与教练的个人战法系统！

前作中的选手个人意识（练习テーマ）将会被“プレイスタイル”（个人战法系统）所代替。另外不仅是选手拥有自己的个人战法，甚至连监督（主教练）也能够拥有自己的个人战法，而这些个人战法将有可能会被他执教的选手所继承。相信如何选择各阶段下合适的监督将是玩家所面临的主要问题之一。看到这里我们不禁会猜测，这个“プレイスタイル”（个人战法系统）是否借鉴于《JWET》呢？个人战法系统作为本作的最大卖点，可发掘的东西当然不止这一点。拥有不同个人战法的球员在同一位置上的踢法也会不尽相同！比如同样的一个OMF位置，让曼联的斯科尔斯和AC米兰的鲁依·科斯塔去分别诠释，相信一定会给大家带来完全不同的感觉。这等于是为《球会》的战术系统增加了丰富的自由度。玩家可以最大限度地通过人员组合、战术调配等在《球会’04》中实现自己的足球理念。（多么吸引人的系统！）众所周知，《球会》一直以来的核心都是球员育成，如今个人战法的横空出世，相信是增加“《球会》系列”中战术比例的信号。如今游戏业的竞争十分激烈，如何不断创新和抓住更广阔的玩家群才是软件商的生存之道。

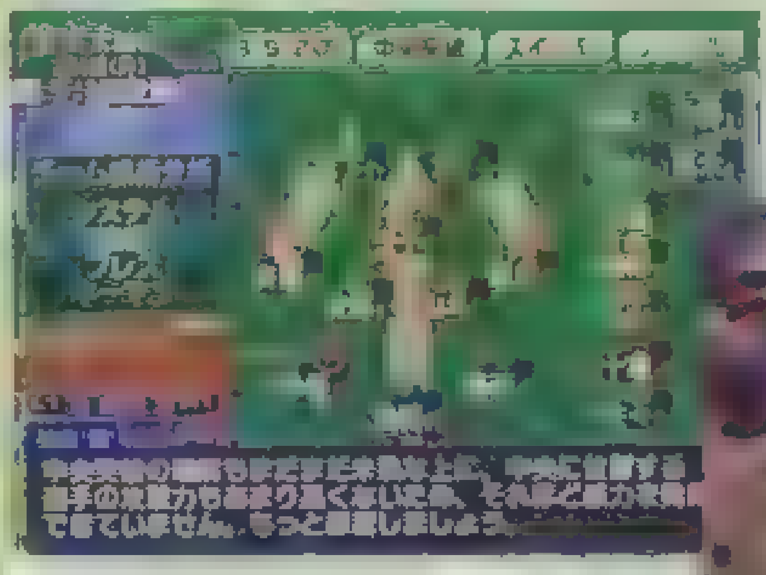




读盘时间缩短，快捷选项，帮助菜单

▲右下角红框中所示的正是本作新加的快捷选项。

如果玩家有在前作的年末反复S/L赞助商的经验，相信您在夜深人静时可能很容易会睡着吧。（笑）对于前作超长的读盘时间，部分玩家对此都是一句：“我忍了！”（钢铁就是这样炼成的…）这次的《球会’04》将会缩短读盘的时间，对于玩家们来说确实是一个福音啊。在前作中当玩家收到可以改筑体育场的提示时，必须进入到体育场的系统界面，才能够进行改筑。《球会’04》这次广泛征询了玩家的意见，新加入了“快捷选项”系统。即无需像前作那样进入到所指定的界面，就可以在Office界面通过快捷选项直接执行诸如改筑体育场、办公室、训练场等措施。这真是急玩家之所急啊。（感动中）相信大家都会有提笔忘字的经历，那么在游戏中突然发现一个词或一个系统选项不太明白，而一时半会却又记不起来或查询不到资料的话，请大家放心吧！这次《球会’04》的帮助菜单将会成为玩家的活动小字典，有什么不懂的就尽管召唤它吧。这样一来的话，即使是初次接触“《球会》系列”的玩家也能够很快地上手。



▲图中选手头上的“？”究竟代表着什么呢？

▼增加了许多新的比赛角度，或许J-联赛的机位也增加了。

▲新增数款队服，看起来漂亮吗？

《球会’04》看来并不是前作的合集那么简单，它可能是“《球会》系列”进化的第一步，情报满载，Let' make pro soccer club！

关于卷首的问题，笔者所找到的答案分别是：

1、造越位战术是在1974年世界杯上由荷兰国家队将其发扬光大的；

2、“倒勾”是在1938年第三届法国世界杯上由巴西队的得点王，有“黑色钻石”之称的里昂尼达斯·达·席尔瓦（Leonidas Da Silva）率先使用的；

3、J-League于1993年5月正式打响，刚开始时只有10支球队；

4、足球表上有12个五角型（黑色）、20个六角型（白色）。

由于知识面有限，难免有所疏漏，请各位看官海涵。（^_^）

www.plumbook.cn

20 总分

角色可爱度

到哪里都在一起 多罗与流星

画面 7
音效 7
系统 6

猫太

风格可爱的多罗又推出新作啦！这次除了有多罗和以前的一帮好朋友登场外，还有6名新角色会与大家见面哦！而以前几乎见不到的“人类”在本作中也拥有相当大的“戏份”。但自由度方面没有前几作高，游戏初期的活动空间缩小了，容易让初心者产生厌倦感。强化后的语言教学系统非常出色，让角色的对话保持新鲜感。SCE还请来了《猫的报恩》主题曲的歌手つじあやの配音（过场标题）和主唱结尾曲。

邪魔天使

玩这款游戏完全是冲着可爱的多罗去的，游戏中多罗有许多忍俊不禁的动作让人玩后有一种放松的心情，在玩过很多耗时的游戏之后玩一下这样的游戏会有削减疲劳的作用。不过游戏在自由度方面没有前几作高，像这样的休闲游戏，如果自由度不高的话很容易让人产生挫败的感觉。不过好在角色数量增加弥补了这一缺陷，相信在探索新事物方面更有吸引力，游戏还强调了与玩家的互动。

沙罗

虽然多罗依旧是那么可爱，游戏也一直以表情丰富、动作多样化为一个卖点，但与前作相比，本作的自由度被大打折扣，不仅非常之低，甚至还给人一种“游戏玩人”的恶劣感觉。而游戏的主要进行方式便是不断与人们进行交流，反复对话再发生剧情，这样的全日文式、对日语能力要求极高的游戏恐怕很难吸引国内玩家的注意力。不过如果玩家会冲着那可爱的多罗去玩本作的话，应该还是会为它而忍俊不禁吧。

PS2■DVD-ROM■SCE■どこでもいっしょ トロと流れ星■AVG■2004年4月1日■1人■无对应周边■1521KB

27 总分

黄金珍藏

角色可爱度

星之卡比 镜之大迷宫

画面 9
音效 8
系统 8

阿修罗

比起移植版的前作来说，这款游戏的确有了太多进步。卡比的变身形态不仅多了很多、在视觉效果上也得到了强化，而且部分能力还增加了“搓招”的设定，使得游戏时的感觉变得非常爽快。新增的大迷宫系统使得地图结构变得复杂了，但是同时探索的乐趣也得到了提升。召唤同伴的系统比较有创意，尤其是在打BOSS的时候往往能够救自己一命，因此也算比较实用。难度不够高是游戏的弱点，用来休闲倒是足够了。

多边形

新作画面和操作性上较《梦之泉DX》没有大的改变。游戏的主题风格也依然可爱。但本作迷宫方面做了很大的改动，使用了类似于《恶魔城》的迷宫形式，出现了场景的收集率。游戏中的多人游戏要素十分丰富。随时可打手机呼叫同伴来共同抵御强敌或合作通过一些特殊关卡。不过单人游戏时由电脑控制的卡比有点傻傻的。只有找上朋友联机来共同冒险才能体会到本游戏真正的乐趣。

LIKY

打电话呼叫伙伴的新系统非常有趣，4个卡比一起过关热闹无比，此时还经常可以看到卡比亲嘴来回复体力，可爱极了。这次卡比有了更多的变身形态，而且不同形态下的动作花样相比于前作也大幅增加，配合方向可以发出不同的招，打起来极为爽快，尤其是变身为格斗家形态后，波动拳、升龙拳、旋风脚打得敌人找不着北，那感觉怎就一个爽字了得。不过本作的舞台稍显复杂，错综复杂的大迷宫容易让人迷路。

GBA■卡带（128M）■NINTENDO■星のカービィ 鏡の大迷宮■ACT■2004年4月15日■1～4人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

23 总分

关卡丰富度

CT特种部队3

画面 8
音效 8
系统 8

多边形

《CT特种部队》已经出到第三代了，画面风格虽明显模仿《合金弹头》，但玩起来感觉却截然不同，冲锋陷阵的打法完全行不通，稍有疏忽便会丧命，加上游戏做得不错的音效，使游戏玩起来很有投入感。游戏的模式也一如前作般丰富，前作的纵版射击、拯救人质、水下战斗等在本作全部保留并做了一些强化，使得玩游戏时经常有不同的感觉。遗憾的是不少关卡都没有BOSS总觉得有些不尽兴。

LIKY

本作已是该系列在GBA上推出的第三作，类似《合金弹头》的游戏风格的确吸引了不少人，游戏制作还是比较用心的，无论是画面和人物动作在细节表现上都很到位，游戏模式也比较丰富，除了普通的横版动作射击，还加入了纵版飞行射击，高空跳伞、主观视点射击等等多样的游戏形式，花样不少。不过本作相对于前作的进步实在是微乎其微，似乎就是换了一个场景然后推出的资料片。

猫太

感觉非常爽快的一款横版射击游戏。很多人会觉得本系列有抄袭街机上的“《合金弹头》系列”之疑，事实上除了风格相似外，两者系统存在比较大的差异。本系列的武器种类较少，因此更偏重于玩家的思考。场景的设计和背景音乐在GBA游戏中算是比较不错。但游戏中会偶尔存在敌人会在同一地方重复出现、主人公接近一些障碍物时会无故切换成匕首攻击状态的BUG，希望在以后的作品中会有所改进。

GBA■卡带（64M）■LSP■CT Special Forces 3■ACT■2004年4月7日■1～2人■对应GBA专用通信线■密码记忆

19 总分

忠实原著度

通灵王 奋斗之魂

画面 7
音效 6
系统 5

猫太

原以为是当年PS上《通灵王》的续作，质量应该能保证，谁想到实际到手后感觉比前作差远了。战斗部分的读盘时间过慢，缺少多彩的技能和连续技的设定是战斗部分最失败的地方。前作怎么说都有一个比较平衡的系统和满意的难度，本作的难度完全可以用一个“易”字形容。不过拥有多个动画开场和收集图片、壁纸等丰富的隐藏要素也算是一个补充。对于《通灵王》FANS来说，本作是不可不玩的。

胜负师

因为对动漫原著了解不多，所以个人比较注重的是游戏本身。应该说，在游戏动漫改编的动作型对战游戏中，就可玩性而言本作算是下品。首先画面表现非常一般，追求纯对战风格又不具备FTG的系统成熟度，对战要素相当少，也不像乱斗游戏那么热闹，打斗让人觉得十分单调。操作较为生硬，当然也可能是系统缺陷所致。本作漫长的读盘时间对于一款对战游戏来说几乎是致命的。

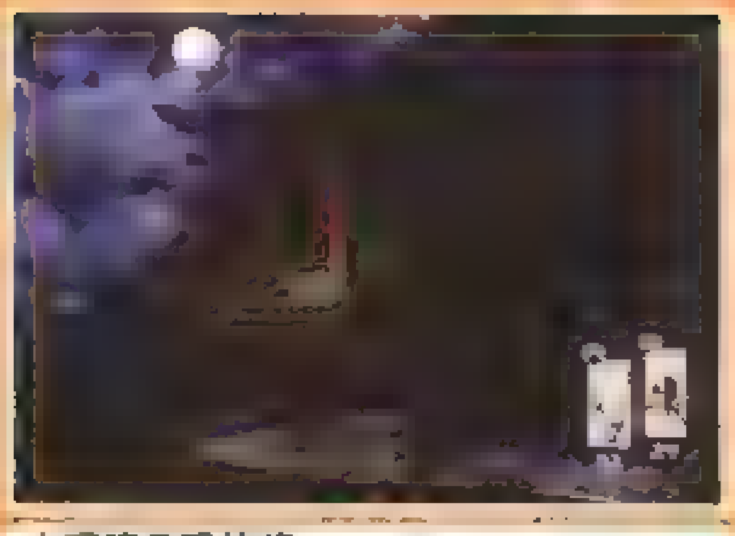
沙罗

虽说BANDAI制作由动漫改编的游戏很有心得，不过原封不动使用老游戏的引擎，实在无法给人更多的惊喜。游戏风格与《火影忍者》比较相似，但难度非常低，甚至有人说只按“○键”就能取得战斗的胜利。不过这对新手来说未尝不是件好事。故事模式虽然与原著比较吻合，但读盘时间稍稍有些过长。给人印象比较深刻的是那些战斗时丰富多彩的招式。华丽的连技以及几个原创的系统当属游戏的亮点。

PS2■DVD-ROM■BANDAI■シャーマンキング ふんばりスピリッツ■FTG■2004年4月8日■1～2人■无对应周边■110KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

23 总分



心理暗示恐怖度

九怨

画面 7
音效 9
系统 7

D·S

微弱黯淡的烛光、萦绕不绝的诡异音效、手柄上传来的心脏跳动、一波三折的离奇剧情……无论从哪个角度来看，《九怨》都是一部堪称经典的恐怖名作。战斗时的手感虽然差了些，但若能熟练掌握攻五节奏，自会获得别样乐趣，后期的战斗更是酣畅淋漓。游戏最大的恐怖在于那与《寂静岭2》颇为相似的心理暗示情节，但语言的门槛使大多数玩家仅仅对此一瞥而过，实在是令人痛惜。

卡伦

由于游戏类型及所营造出的气氛的缘故，许多人都会将本作和去年出的《零 红蝶》相提并论。但当玩过之后我才发现，除了剧情，《九怨》无论在其他哪一方面都与后者相去甚远，读盘次数的频繁与耗费时间之长更是极易让人产生烦躁的感觉，对于此类型游戏最重要的恐怖感，本作塑造的气氛也只能称为一般而已。不过FROMSOFTWARE似乎一向有着“系列第二作才是精品”的习惯……

多边形

FROM SOFTWARE的“惊人之作”，与不久前的《零》同为日式惊悚游戏。本作在营造恐怖气氛上有着突出表现：阴暗的林间小路，飘荡在浓雾中的童谣，渐进的喘息声……剧情方面也是可圈可点，不过要想理解本作必须三卷全通。用这种方法强迫玩家受“二茬罪”，厂商也够狠的！由于与阴阳术有很大关系，《九怨》在战斗上有鲜明特点：使用咒符或召唤式神。其本作较被动的战斗方式可能有人不太适应。

PS2■DVD-ROM■FROMSOFTWARE■九怨■AVG■2004年4月1日■1～2人■只对应DS2手柄■111KB

21 总分

FANS向程度

钢之炼金术师 迷走的轮舞曲

画面 7
音效 7
系统 6

多边形

作为大人气动画的GBA作品，相信和动画剧情一样的序章会让FANS欣喜。而中后期的新剧情和新人物也不失新意。许多人气角色会加入并在战斗中使用独具特色的必杀技。战斗中众人同时攻击会产生连携，大大增加了攻击的爽快度。系统方面最大的创新便是主角的炼成系统了，合成高级的原料便能使出强力攻击。不过要合成出特定原料来通过特殊地点这点不太合理，没有合适原料的话要花费很多时间。

卡伦

作为原动画的FANS一进入游戏便被标题画面中的主题曲所吸引。剧情上只有最初的剧情和动画一样，后面便完全是原创。但那些熟悉的人气角色还是会出场。本作的缺点很明显。作为RPG虽然去除了经验值的设定，可人物的HP提升只跟战斗次数有关。而战斗方式除了攻击便是使用技能，新意不多。导致玩到后期便会厌烦战斗。当然除了这些游戏的其他方面还是不错的，作为爱好者值得一玩。

邪魔天使

相较PS2版的《钢炼》，个人觉得GBA版的要有趣得多。利用各种不同合成卡片的组合进行炼金这一点非常有趣，特别是组合的完成度直接关系到那一张图片，所以想尽办法完成所有炼金组合就成为了游戏的最大乐趣。游戏的战斗是相当爽的，而且各个角色的能力也绝不相同，所以充分利用角色的特性才能在战斗中处于有利的位置。游戏的情节很多都忠于原著，所以这绝对是动漫FANS的必玩之作。

GBA■卡带（64M）■BANDAI■钢之炼金术师 迷走的轮舞曲■RPG■2004年3月26日■1～2人■GBA专用对战线■自带记忆功能

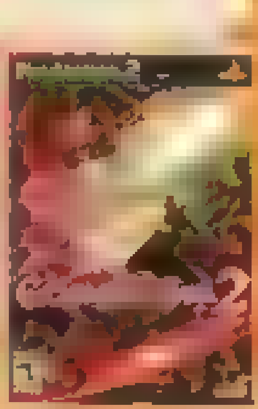
24 总分

热血推荐

爽快度

红海2

画面 8
音效 7
系统 8



纱迦

吸收了前作的教训后，本作的操作和视角有了极大改善。本作废除了武器买卖系统，改为武器改造方式，算是有利有弊。不过手感明显加强了不少，而且基本上杜绝了拖慢的发生，使得游戏的乐趣得到了极大的提升。获得全S级评价后可以拿到极好的奖励，使得玩家为了获得全S级评价而不断挑战，这是个非常不错的设定。缺点是可以使用的角色太少，另外游戏的版图也比较单调，希望下一作能够有更好的表现。

邪魔天使

玩过之后更有一种未来版《真·三国》的感觉，冷热兵器的相互组合给人更强的爽快感。前作中的视角问题在本作中得到了很大的改善，玩起来基本不会感到头晕，不过角色在跳的时候偶尔还是会出现不良视角。相对前作，改造武器显然要有趣得多，特别是在游戏前期，改造的先后顺序要经过一番仔细计算。不过到了后期，反正都可以改满所以反而没有前期那么有刺激性。

SOUL

果然是一款继承了“无双”精神的动作游戏，同时与数十个敌人战斗的盛况很引人入胜，“一夫当关”的爽快仍在，游戏的长度也一如“无双”游戏那么长。本作优点在于制作者很好地利用了科幻题材，让本作做出很多与“无双”游戏不同的独有特色，如枪械的使用，而且科幻题材也让原先对《三国》题材不太感冒的玩家有了更高的投入感。前作的视角等一些缺点虽然还未完全消除，但已经得到极大的改善。

PS2■DVD-ROM■KOEI■CRIMSON SEA 2■ACT■2004年4月15日■1～2人■无对应周边■169KB

26 总分

热血推荐

收藏度

装甲核心 连结

画面 9
音效 8
系统 8

沙罗

“《装甲核心》系列”的一大卖点便在于玩家可以利用丰富的机器部件任意拼装出自己喜欢的机体，并且操纵机体去完成各式各样的任务。由于本作没有了系列一贯拥有的“强化人间”这一设定，同时加入了新的限制，所以导致游戏的难度猛增至系列之最。不过这代新出现的“时间流逝”、任务多样化等设定，令游戏的重复可玩性变得相当高。另外，可以对各个部件进行独立改造，也是本作的一大亮点。

SOUL

虽然已经是PS2上的第五作了，但图像还是能较前作加强，令人感动，CG开场也是一如既往的超高素质。系统及游戏进行方式是一作比一作更成熟，这次更“连结”了以往数作的动画音乐等资料，诚意十足。如果你之前从未接触本系列，那么这次可以尝试一下了，因为本作新增加了一种类似FPS游戏的操作方式，让初次接触本系列的玩家能够很方便地上手，而且总体操作比传统的操作方式更实用。

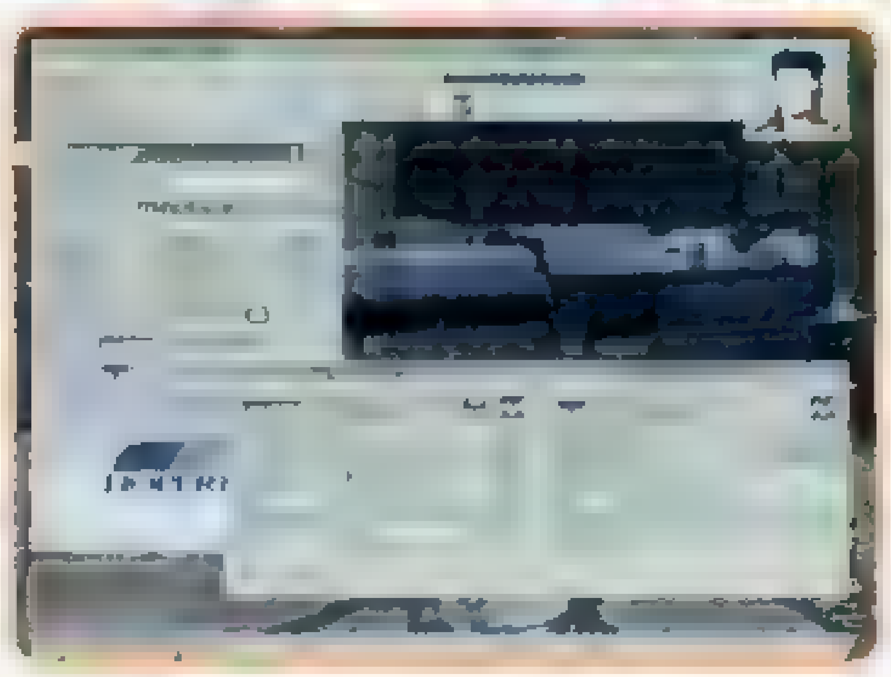
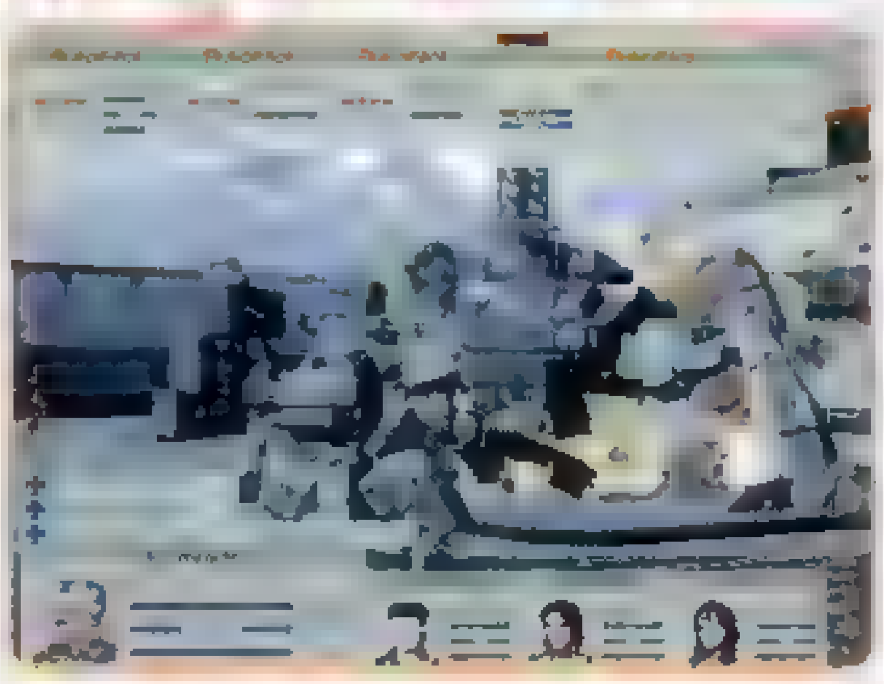
多边形

首次以双DVD的大容量亮相，确实给人耳目一新的感觉。全系列的音乐、壁纸、原画、动画、海报等在本作中一网打尽。加上全新的关卡以及PS版1代三部曲的数十个重制关卡，无愧本作“集系列大成”的称号！虽然游戏的难度堪称历代之最，不过新增加的操作方式相信会令新玩家更加容易上手。全系列的机体部件虽然在本作中均有收录，但想要搭配出一台各方面平衡强力的机体实属不易。

PS2■DVD-ROM■FROMSOFTWARE■ARMORED CORE NEXUS■ACT■2004年3月18日■1～2人■DUAL SHOCK2、USB鼠标、iLINK、网络对战■16KB

前线任务 4

文：星夜 ◆游戏时间：100 小时以上

“《前线任务》系列”有着写实的风格、近未来的战争背景以及自由的机甲组合系统，在众多以剑与魔法的世界为主的S·RPG中独树一帜。不过自从《前线任务3》1999年在PS推出以来，已经多年没有新作的消息，直到2003年才一举发售了《前线任务1》的PS复刻版和系列最新作：《前线任务4》！

序

夜幕笼罩下的军营，平静而肃穆。然而，随着大量导弹的饱和攻击以及之后机甲部队的突然袭击，军营已经成为一片火海。而不久之后只剩下一片废墟……

随队开始调查这一突然袭击事件的elsa、偶然遇到飞机失事的darril，看似无关的两个人，却被命运的丝线紧紧联系起来……

画面

无论是片头的CG还是实际的战斗画面，《前线任务4》仍然维持系列一贯的风格，追求更加真实的战斗效果，无论是整体偏灰暗的用色、更真实的战场环境还是战斗时追踪的导弹、跳溅的弹壳，都在各方面说明了这点。而随着硬件性能的提升，战斗的表现力也大幅增强，机甲的动作更加真实和连贯，发射导弹时的微蹲、近身格斗前的冲刺、狙击前的调整姿势，各方面的细节都相当重视，这使得观看战斗画面几乎变成一种享受。

不过维持系列一贯的状态画面的字体、背景颜色等给玩家也造成了一定的麻烦，因为本作数据繁多，打开状态画面经常是全屏的数字和字母，长时间玩的话眼睛可是有些吃力的哦！

连携

连携系统成为这次最重要的系统创新以及实际战斗的核心内容，也给战斗带来不少新意。同时配合技能而形成的连锁更是能够大幅提升伤害值，后期一次数千伤害也是常事。以连携系统为核心，在实际战斗中，配合群狼战术，中后期甚至一次攻击就能摧毁敌方数台机体。

当然，连携系统带来的另外一个后果就是战前准备工作大幅延长……不仅仅是自由调整自己的机甲，挑选使用的武器，还要设定各自的技能、link设置等等，经常是战前都要花费不少时间来细细调整。这点感觉都跟《第二次超级机器人大战α》的战前小队调整有得一拼了。不过有了连携系统后战斗的效果和表现力也大幅提升，我方的颇具层次感的连续攻击、各项特技的不断发动、多段连锁的惊人伤害，战斗的时候甚至可以细细欣赏。需要注意的是敌人也同样有连携设置的，有些敌方BOSS不仅自身数据强大，机体强横，再配合身边杂兵的连携，同样能够给我方造成重大伤害！在两座桥上战斗的那一关应该给不少玩家留下深刻印象了吧！

不过话说回来，连携系统的加入还是明显对我方更为有利，毕竟配合群狼战术分而食之，再强大的BOSS最后也只能孤军奋战。而我方则可利用及时的回复和补给来保持阵型和战斗力，更决定了战斗最后的胜负。《前线任务4》的关卡设定还是有一定的难度的，不过有了可以不断练级的训练关，再稍微讲究一下战术的话并没有什么太多的麻烦。

双主角

这次《前线任务4》的特色之一就是采用了双主角系统，从两个完全不同的视角来观察和深入整个事件的真相，而在后期双方的通力合作下，真相才得以大白于天下，这次的双主角系统虽然并不是《前线任务4》第一次采用，但是效果还不错，玩家相当于同时培养了两支小队，而双方也有各自的特色和人员搭配，甚至能够购买的装备也大不相同。例如elsa一方导弹从一开始就成为主要的战斗力量之一，利用senser与导弹的组合可给予敌人重大打击，在stage23有4名装备导弹的NPC时效果更是发挥到了极限；而在darill一方，能够购买和使用的导弹装备屈指可数，在战斗中的使用频率也远不及其他，取而代之的是范围攻击的榴弹炮为数众多，成为战斗的重要力量。另外以近身射击攻击为主的elsa和以近身格斗攻击为主的darril在实际的战斗中也有各自相应的战术，相应地，最强的射击武器和格斗武器就分别在两方的末期获得。

相比而言，elsa一方的战斗稍微容易一些，较为合理的人员搭配、独有的空中支援、较好的商店物品，这些都使得elsa方能够比较顺利地前进。而darril一方则受到了不少限制，不但要完成最后的战斗任务，甚至连最终商店的物品也比elsa那边低了一个档次……但是在模拟战中获得的武器腕ミノタウロス是全游戏中最强的武器，榴弹炮的攻击范围大得惊人，甚至因为是武器腕的关系还有两个……如果能够在中期就顺利拿到武器腕ミノタウロス的话，darril一方后期的战斗将会轻松不少。

然而双主角轮流切换的方式也给玩家带来不小的麻烦，首先是对队伍的认识和调整无法保持一贯性，刚有些心得却要马上接手一支截然不同的小队，需要及时地调整和适应。其次是战前准备的问题，经常花费大量的时间来购买装备、技能，再仔细进行调整，到开战时却转到另一边，等再回到这边的时候早已是物是人非，所有工作都得重新再来。还有就是不断切换有时会造成暂时的情节混乱，玩家回到这支小队时已经对上次情节的发展有些模糊了……

另外两主角到最后也没有合流也是有些遗憾，而两支小队在战斗方面的相互影响也几乎没有，要是能增加一些相关的隐藏要素，也会使得双方的联系更紧密些吧！

其他

在这次的游戏中取消了斗技场，而攒钱和赚经验值的地方仍然是有的，那就是取而代之的训练关。普通的训练关是随着游戏的进程而自动追加，而最后的4～5关则需要满足特定的条件才会出现，在这些关获胜更会得到各种强力的隐藏装备。

训练关对于游戏的顺利进行是有相当作用的，毕竟只靠剧情关中获得的经验值和金钱是远远不够的。而隐藏装备也是系列一贯的传统，除了在训练关拿到的部分外，还有些是需要在数关满足一定的条件才能获得的，其中不乏ツィーゲライフル这样在系列中多次出现的强力装备，这些对游戏的顺利进行可是有很大帮助的。

此外值得一提的是本作的快捷键设置多而实用，熟悉后战斗更加得心应手。稍感遗憾的是各位同伴的实际差别并不大，能通过升级学会的技能虽然有些差异，但是到了后期都全部可以在商店购买。对于初次进行游戏的玩家，大多还是根据能学会的技能的特点来进行培养，而对于二周目甚至更多周目的玩家，由于继承了大量的经验值和金钱，大可按照自己的意愿来自由培养，也许有些玩家更喜欢这样吧。（笑）

将来的《前线任务》

在《前线任务4》中还附有《前线任务online》的动画，作为SQUARE ENIX第二个网络化的知名游戏，相信厂商对此会相当重视。在多以A·RPG方式出现的网络游戏中，原本为S·RPG的《前线任务》将会以什么形式出现，又将带给我们多少全新感受呢？让我们拭目以待吧！

©2003 SQUARE ENIX, INC All rights reserved

上海托普信息技术学院
加拿大高科技互动艺术学院
联合招生

上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主讲师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

本世纪极具前途的产业！期待您的加入！

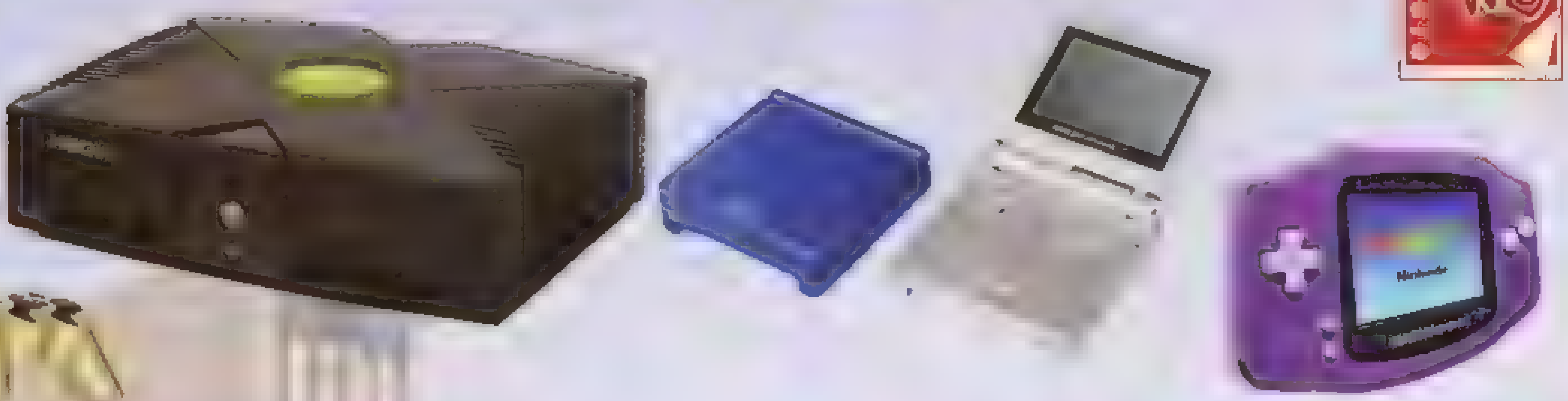
TOP

咨询热线：021-68025599　021-68020829
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail：zhangxiaofang@topgroup.com

详情请登录 http://www.etop.com.cn

www.plumbook.cn

五一购机指南



编者的话：五一快要到了，想必有很多朋友都下定决心要在五一犒劳自己DIY的主机吧？为此，我们《游戏机实用技术》专门准备了这篇介绍购机的文章。考虑到目前NGC在国内市场没有什么"市场"，故全文只分为PS2篇、Xbox篇和掌机篇。最后希望大家买得放心、玩得舒心。

五一购机指南之PS2篇

文：CEFA.CN 中国电子足球协会

随着中国玩家对游戏的认同程度越来越高，游戏机这种高级的娱乐设备也逐渐走入了更多的家庭。家用游戏机因其丰富的娱乐性，以及使用的方便快捷，正受到人们越来越多的关注。纵观目前的家用游戏机市场，以SONY公司出品的PlayStation2（以下简称PS2）最为畅销。PS2拥有强大的游戏阵容，出色的声光效果，同时还具有DVD播放功能，可以满足不同喜好用户的需要，因此很多朋友都有购入PS2的打算。为了让大家更了解PS2的市场现状，买到称心如意的机器，今天，我们就带领大家详细了解一下购买PS2主机需要注意的问题。

在详细讲解之前，首先给大家介绍一下PS2主机的型号分类。

到目前为止，按照PS2主机的改进顺序，出现过的主要型号如下：

1.1000X型；
2.1500X型；
3.1800X型；
4.3000X型；
5.3500X型；
6.3900X型；
7.5000X型；
8.5500X型（限定版）

▲珍贵的限定版PS2。

X=0：日版，日本专用；
X=1：美版，美国、加拿大专用；
X=2：澳洲版，澳大利亚、新西兰专用；
X=3：英国版，英国专用；
X=4：欧版，欧洲专用；
X=5：韩国版，韩国专用；
X=6：港版，中国香港地区专用；
X=7：台湾版，中国台湾地区专用；
X=9：大陆版，中国大陆地区专用。

需要说明的是，每个地区的正版游戏盘在其他地区的主机上是不能运行的（日版与港版、台湾版通用）。另外，每种机器对应的DVD区码及制式是与当地的分区一致的。全区DVD碟片（含绝大多数D版）在播放时仅受图象制式限制，不受区码限制。

机器的型号在外包装箱以及机器背面的铭牌上都有标注。目前SONY生产的是5000X及5500X型（5500X仅用于限定版主机）。3000X之前的型号由于年代久远，现在在市面上已经很少见了。

首先要向大家推荐的，是SONY公司于2004年初在中国市场正式销售的行货PS2主机，型号是50009，主机与随机的手柄均为丝缎银色。由于是行货主机，所以无论是机器本身还是配件，均可放心购买，而且还有SONY方面的保修承诺，虽然价格相对较高，但用着放心，希望大家能支持行货。行货由于内部电路结构与水货机不同，有效地杜绝了改机。不过目前行货机对应的游戏很少，只有5款，其中最重头的游戏是刚出的《真·三国无双2》。

国内其余的都是水货主机，市场上的PS2水货鱼龙混杂，其中还有不少翻新的机器。这些翻新机，无论是外观，还是使用寿命，都与全新的机器有一定的差别，其他还有被商家以次充好、换过零件的等等，不一而足。

最常见的型号是5000X型，其次还有少量的3000X、3900X等等。5000X是目前正在生产的型号，绝大多数均为新机器；3000X（多见30001）型是SONY公司在2年前发售的PS2版本，是目前大陆市场上存在着的最老的型号。以PS2的销售速度来看，2年前的版本已经绝不可能再有全新机了。可以说，几乎所有的30001都是商家将旧机器翻新的（去年有一批SONY原厂翻新的，但现在已很少见）；3900X（多见39001）型虽说也已经是SONY公司在1年前发售的版本了，不过由于有不少商家还有部分存货，因此现在市场上还有少量这种型号的全新主机，当然，其中翻新机也有不少——除非你本身就想买翻新机，否则遇到这两个型号的PS2尽量不要购买，但由于3000X与3900X系列的主机价格比5系列的主机便宜，所以还是有存在的市场，如果你想挑一台全新的3900X，可以按照我们后面介绍的方法进行筛选。

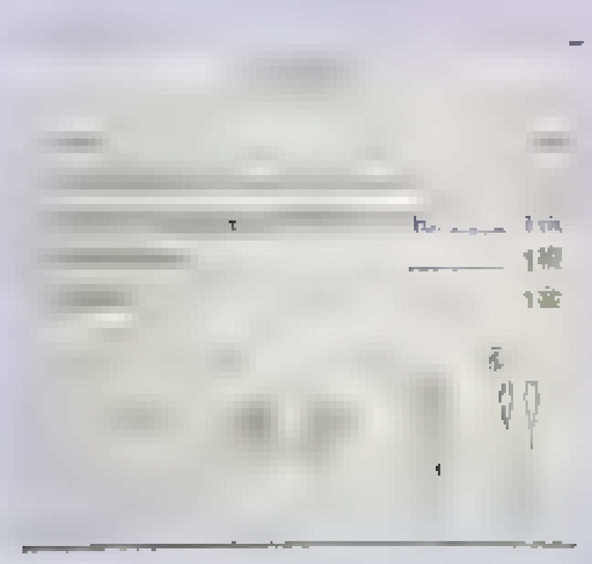
我们推荐5000X系列的主机，5000X系列的主机增加了支持逐行模式播放DVD影片（需要色差线），播放DVD ± R/RW等刻录格式DVD等功能；改进后的降温系统也使得噪音比原来减小了1/3。其中首选为对应中国香港地区的50006型（繁体中文界面、220V电压）。买港版机的好处不言自明：中文菜单看着就让人感觉舒服，另外也不用再买变压器，不会发生插错电源烧机的现象了。

其次，你可以选择50001型，这种型号的PS2是对应美国地区的，也是目前市场上销售最多的型号之一。

再者，你也可以考虑购买最近新出的中国香港地区限定版50006连赛车游戏《GRAN TURISMO 4序幕版》套装：白色主机、白色原

装手柄、《GT4序幕版》正版1张——价钱贵不了多少，而主机的外观做工都是目前最酷的。

PS2主机的原包装内含：PS2主机一台、原装DUALSHOCK2震动手柄一个、AV线一条、电源线一条、说明书一套。除了个别限定版附送其他赠品外，所有普通版均是这样的配置；所有主机内的配置均会标注于外包装上。如果你在买机器时发现有不一致的地方，可以向商家要求调换。



除大陆版、港版以及欧版之外的主机都是110V电压的，还需要买一个变压器。塑料的或铁盒的都可以，只要功率足够就可以了。最好买由国家3C认证的产品，并且是一次塑封成型的变压器，比较不会有修理过的情况。

配件方面，如果要看DVD，可以购买一个DVD遥控器套装（不买也可以用手柄控制；部分型号的PS2也赠送DVD遥控器）。

如果要玩需要中途记录的游戏，就一定要买一块记忆卡。目前市场上的记忆卡分为原厂生产的和第三方厂商生产的记忆卡。原厂记忆卡为黑色，如左图。黄色硬纸板加塑料壳包装（类似电池的包装），我们推荐买这种。买的时候要注意看看包装和记忆卡表面的做工，原厂记忆卡的做工非常精细，无论是表面印刷的字体还是背面贴的标签都显得很正规，绝不会有标签歪斜的现象。

现在很多家庭都有了高端彩电，仅仅随机配的AV线恐怕已经难以满足要求。如果你想享受高品质的画面，可以另外购买PS2专用的S端子线或色差（分量）线，这些线都有原装和组装的。总的来讲，原装线由于材质和屏蔽都做得比较好，图象会较组装线更细致一点，不会有杂色出现，但总体效果差别不大，而价格要比组装的贵五六倍。

▲PS2专用S端子线。

▲PS2专用色差（分量）线。

▲包装箱上标明的型号和序列号。

除了这些基本的配件之外，PS2上还有各种形形色色的外设。我们将在今后陆续向大家介绍。

接下来，我们该对即将属于自己的PS2进行一番严格审查了。

1.先检查一下机器的外包装，应该干净完好。外包装上标注的型号与机器的实际型号应一致。

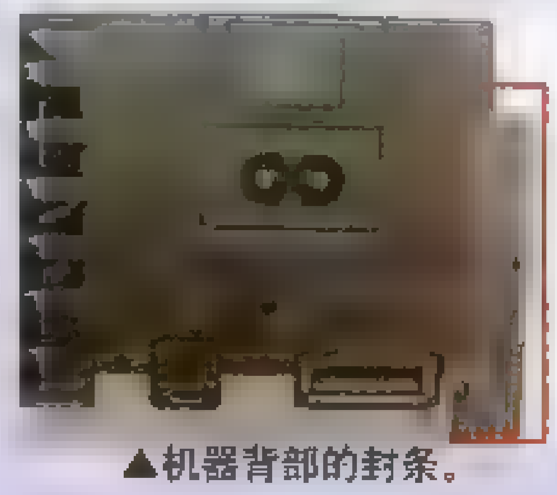
▲机器背部铭牌上标明的型号和序列号。

除了型号外，每台机器还有惟一的序列号。但水货机机背的序列号和外包装箱上的序列号一般来说是不对应的，因此没有必要深究。

2.检查配件是否齐全。手柄是用不干胶带封在塑料袋里的，应检查胶带是否有撕开过的痕迹；说明书、电源线等均是塑封在塑料袋里的，因此全新的是不会拆开来过的。

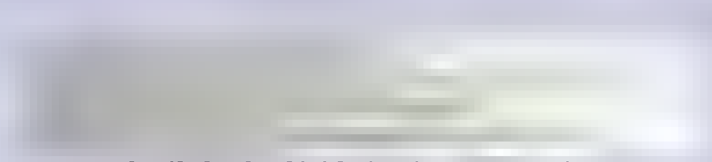
3.将机器拿出，仔细观察一下外观：看外壳是否有划痕，新机的表面应该有均匀的反光；再看看背面是否有张写着“Refurbished”标贴样的粘纸。新机器应该是没有的；如果有，那就是前面提到的SONY原厂翻新机，但现在一般商家都将原厂翻新机上的这标贴撕掉当新机器卖，因此你得仔细看看是否有胶水留下的痕迹。

4.检查背面封条。为了防止用户随意拆卸机器，SONY在每台PS2背部，电源线插口附近的外壳接缝处贴有一张封条，如右图。



▲机器背部的封条。

PS2在从未拆开过的情况下，机身后面的原厂封条是不可能撕过或损坏的。大家在买PS2时，一定要买从来未拆开过的，并确定封条上的字体清晰。



▲行货机包装箱上的警示信息。

需要注意的是，行货机的此封条一旦被非SONY维修人员开启，将不能再享受SONY的保修服务。

5.闻一下有没有异味。一般电源烧了以后会留下电容烧糊的怪味，且很难去除。新的机器应该是没有任何异味的。

6.检查风扇等易积灰的地方是否有灰尘。

7.通电，检查CD仓门开关是否有噪音。PS2的CD仓门与进出轨道结合得不象一般光驱那样紧密，使用时间长了会出现晃动的现象，同时伴有“卡卡”的撞击声。新的机器是不会有这种情况的。

8.第一次开机时，还有所谓的第一次开机画面，不过这个通过给BIOS放电就可以再现。当然，一般来讲，没拆过的机器都是有的，如上图。

其实PS2最大的猫腻多半在手柄上，现在组装的高仿手柄做工之精细已经可以用叹为观止来形容了，不过你看了下面的介绍以后，肯定可以区分出来原装手柄还是组装手柄的。

我们先来看看原装手柄：

1.原装手柄做工非常精细，外壳手感非常顺滑，手柄塑料表面嵌有金色的粉状颗粒，把手柄对着阳光下照就能看见了；

2.试着按下两个摇杆，仔细听下声音，原装手柄会发出的是清脆的“嘀哒”声（很轻）；

3.试着按下L2、R2键，是不是手感很舒服，不像以前PS的组装手柄那么软吧。

4.试着按下十字键，虽说PS2手柄的十字键是分开的，但是按上去的感觉很柔和，按久了手指不会有种疼痛或者酸的感觉。

再来看组装手柄：

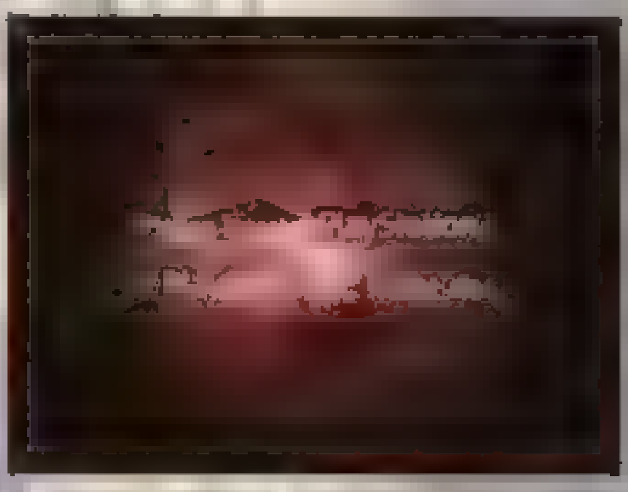
1.组装手柄做工也不错，光看外观是很难看出来的，而且现在表面的金粉也有了，跟原装的一样，寒。不过在一些细节上稍显粗糙了一点；大家可以注意一下手柄上比较细微的部分，如L、R按键的凹字，前边类比指示灯处的外壳等等，看看是不是棱角分明，有没有毛糙的感觉。

2.组装手柄的摇杆是做得最粗糙的地方——按下后会发出复杂的啪嗒啪嗒的声音，而且声音很大；

3.按下组装手柄的L2、R2后会发觉手感不好，触点偏软；

▲行货手柄背部的凸字铭牌。

4十字键，目前做得好的组装手柄，已经与原装的没有什么分别，但多数十字键还是偏硬，有的四个方向有硬度不均的情况，玩久了手指会有种胀痛感，当然要有点经验才能区别出来了。



▲读取失败画面（红屏），提示的意思是“请放入‘PS’或‘PS2’格式的碟片”。

手柄也有型号之分，现在水货随机配的原装手柄多是H型或M型。在手柄的背部，有凸字的铭牌。原装的H型和M型，手柄的插口里的金属针均为8根，之前的版本则是9根。目前市面上的组装手柄因为是根据以前的版本仿制的，因此还没有8针的设计。大家如果遇到8针的H或M型手柄，可以放心购买（不过也许很快会出现8针的组装手柄，现在的仿制速度……－_－||）

最后一个步骤就是检查PS2的读盘能力。目前PS2游戏盘的规格有D5、D9两种DVD格式，还有少量CD格式的。在检查前玩家最好自备确实能读的D5游戏盘、D9游戏盘、CD游戏盘和影碟各一张，不要用店里的碟进行检查。如果以上游戏盘都能够在你挑选的机器中顺利读出，就可以了。

到此为止，你整个购机的过程就已经快要结束了。最后有几个问题要说明一下，水货机里，最好买5000X系列的PS2，虽说贵上了100多元吧，但是只要是未拆封、未改机的主机还是绝对放心的。还有一点你必须了解的是，PS2还有一个配件就是硬盘，部分网络游戏（如《最终幻想XI》）只有有硬盘才能玩。目前的港版PS2还不能用SONY为PS2所发售的专用40G硬盘，如果你要玩PS2上对应硬盘的网络游戏，那还是买50000日版机，或50001美版机。不过目前还没有一种直读能跟硬盘配合正常工作，在此再次重申：请支持正版！

随着5000X版本的PS2发售，主机大战其实已经到了尾声，想买PS2的朋友此时购机已经是最佳时机了——再晚PS3和Xbox2都要出来咯，所以，抓紧时间，把心仪的PS2抱回家吧。关于如何使用PS2才能发挥出它强大的功能，以及如何进行保养以延长使用寿命，有机会的话我们将在今后为大家介绍。

五一购机指南之Xbox篇

作者：CEFA.CN 中国电子足球协会

随着《忍者龙剑传》的发售，最近掀起了一股购买Xbox主机的热潮。的确，《忍者龙剑传》的表现没有让大家失望——这也使得一些PS2玩家投入到Xbox玩家阵营中来。Xbox的优点在于机能强劲，很多全机种制霸的游戏，其Xbox版的画面往往是最好的。另外从过去到未来，Xbox上都有很多优秀的独占大作，具体请参看本期杂志“前线狙击”栏目的Xbox五连发。

▶《忍者龙剑传》

其实很多初次接触Xbox的玩家，对于Xbox本身拥有者，以及如何挑选Xbox并不太了解，今天我就带大家了解一下Xbox的基础知识，以及购买时的注意事项。

下面先来谈谈主机的版本。

由于PS2众所周知的翻新机问题，使得大家对Xbox是否有翻新机也有很多的顾虑。Xbox并不像PS2那样有很多种的版本，市面上能见到的也就只有日版、美版、港版等。光驱也分3种：一般美版和部分老的日版使用汤姆迅的光驱，读盘能力比较差，对CD-R支持不好；现在日版使用的是飞利浦的光驱，能读取部分CD-R；港版最先出现的是三星光驱，读盘能力超强，基本兼容各种版本的碟片，不过近期已经统一使用飞利浦光驱了，包括最新的绿光透明限量版。

▲漂亮的白色限定版 Xbox。

美版机是最早出现的主机，套装包括：Xbox主机1台、原装手柄1只、AV线1根、电源线1根（需另配变压器）。由于机器发售的比较早，就有可能在市场上出现2手机的情况；由于美版机的性能并不是很好，所以在这里不推荐购买。

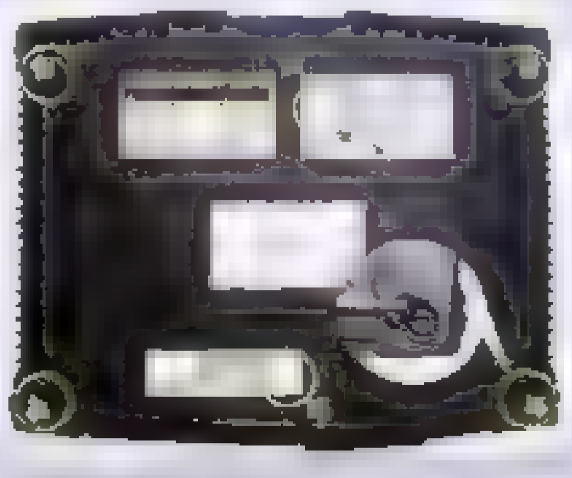
日版机是针对日本市场发售的主机，最新套装包括：Xbox主机1台、原装手柄2只、AV线1根、电源线1根（需另配变压器）。由于中国玩家对于日版的主机一向有好感，而且主机本身的性能也的确不错，因此可以买日版的机器，只是要买个比较牢靠的大功率电源，这样的话比较保险。

最后出现的就是港版的主机了，它是微软针对中国香港地区而特别发售的新版Xbox，主机额定电压220V——这样我们再也不用为原本已经非常笨重的Xbox加装大功率电源了。最早版本的港版机还首次用上了三星的DVD光驱，读盘性能超强。不过可惜的是现在已经再也买不到此版本的主机了，最近市场上能买到的港版机都是微软发售的超值套装版，内含Xbox主机1台、原装手柄1只、AV线1根、电源线1根、DVD播放套件1套、正版《HALO光环 最后一战中文版》、正版《星球大战＋俄罗斯方块》，可谓是实惠到家。除此之外，还可以选择微软最近推出的Xbox绿光限量版主机套装，内含绿色透明外壳Xbox主机1台、绿色透明外壳手柄1只、AV线1根、电源线1根、正版《哥潭赛车2中文版》、正版《皇牌飞行员中文版》这两款微软大作，不过DVD播放套件就得自己掏腰包买了。

▲港版绿光限量版。

在这里我首推大家买港版Xbox，最适合大陆玩家了，港版机的所有菜单都是中文的，电压也是220V，因此我推荐大家买港版。

挑好自己喜欢的版本，接下来就该验收机器了。新的机器是塑封在塑料袋里的，打开塑料袋拿出机器，可以看到机器表面有一层不干胶的塑料保护膜。主机背面共有6个螺丝，4个在四角的橡胶垫下，另外两个分别在上下两边的铭牌下。一旦Xbox被拆开过，橡胶垫必须揭开，铭牌必会弄坏。大家可以留心看一下橡胶垫与主机外壳粘合是否牢固，铭牌是否有撕开或螺丝处帖有封条等现象。推荐购买从未拆开过的主机。



▲ Xbox 主机背面螺丝的位置。

提到Xbox Live，给大家提个醒，Xbox很多游戏都支持Xbox Live，如果你不使用正版软件的话就不要随便选择Xbox Live选项，使用不慎会给你的Xbox造成#21错误（C盘文件出错）。这是因为Xbox Live选项会给Xbox的软件自动升级，期间只要有文件发生错误就会给你带来很大的麻烦了。（想升级软件的话，建议在未改动Xbox硬盘文件的情况下，用绿光限定版主机付送的《哥潭赛车计划2》来升级。）

要登陆XboxLive，除了要使用正版盘外，还要购买Xbox Live套件。Xbox Live套件内含一个USB手柄转接口、一个耳麦、一张光盘，最便宜的是随《PSO梦幻之星》发售的PSO Xbox Live套件。

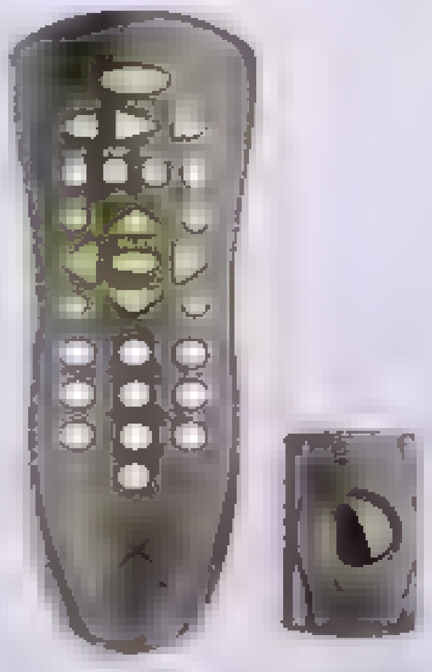
▲Xbox LIVE套件。

除了机器以外，大家还要注意一下手柄是否是原装的，这个大家可以放宽心，不必把情况想象得如PS2手柄那样严重。目前，Xbox的组装手柄质量都比较差，外观比较粗糙，按键手感较硬，L、R键无力，两个摇杆按下时声音发闷，不清脆。另外，原装手柄X键右边的镜面外壳上都有一条很细的横线，应该是模具的痕迹，目前所有原装手柄都有这条细线。

▲各种限定版彩色手柄。

Xbox还有DVD播放功能，普通DVD机有的功能，Xbox一个都不少，几乎兼容市面上任何全区的D5&D9碟片，但必须要插上DVD遥控器套件才能观看（当然也可以自己加装非官方的DVD播放软件，用手柄就可以操作了）。Xbox的光驱还是非常耐用的——至少比PS2光驱耐用（-_-|||）。Xbox播放DVD时，正常情况下不支持逐行扫描。

早期的主机是不付送DVD套件的，需要自己去购买，价格不菲。不过现在世面上已经有了廉价高仿的DVD播放套件购买了，效果和花200多元的原装套件没有什么区别，这样还能省下很多钱去买DVD看，哈哈。



▲ Xbox DVD遥控套件。

Xbox的游戏绝大多数都支持480P逐行扫描，部分游戏还支持1080I、720P等高清晰度信号，几乎所有游戏都支持实时的AC3 5.1声道环绕效果，因此我们推荐大家购买原装色差分量盒，可以输出高清色差图象信号和数字光纤声音信号。当然，各位的电视机也要够水准才可以。

希望通过这篇文章能让你了解Xbox，也能帮助你买到满意的主机。关于如何玩转Xbox，以及如何进行保养，有机会的话我们将在今后为大家介绍。

五一购机指南之掌机篇

文：雪兔

掌机因其便携性、高度的游戏性以及相对低廉的价格一直为众多玩家所梦寐以求，买回心仪的掌机伴随自己度过五一，也算是个非常难忘的假期。准备加入掌机一族的朋友们，就让我们来一起打算一下掌机购入计划吧。

GBA SP（简称SP）制霸掌机市场已是不争的事实，GBA游戏的软件数量相当庞大，把一些游戏的不同语言版本都加上的话，其总数已近1500，再算上可全部兼容的GB、GBC游戏，GBA和SP可玩的游戏数量简直是多得恐怖，而且其中精品如云。虽然PSP、NDS的消息现在已经被炒得满天飞，但都如海市蜃楼般虚幻缥缈，按照国内掌机市场惯例，新发售的掌机最少在一个季度内价格都会被炒上天，与其对着天上的蟠桃YY流口水，不如先摘个人间的桃子充饥解馋。

购买主机就要和游戏店BOSS打交道，虽然大多商家都知道拥有增长的稳定的顾客群是保证财源滚滚的道理，但其中也不乏一些目光短浅之辈，听顾客说外行话或操外地口音，就想趁机宰一刀。想不上当，首先就是尽量不要邮购，一旦收到个劣品甚至钱汇出后干脆杳无音信，连哭都找不到地方了；其二就是多走几家店把价格比较好，然后再去大众口碑好且价格相对便宜的游戏店，当然价格不能低得离谱，如SP卖到600多就不是什么正常现象，而各种便宜诱人的套餐也别轻易相信；其三就是控制好情绪保持冷静，不为手中心仪已久的掌机所激动，不为眼前可爱漂亮的MM所色迷，且忌头脑一热就把钱轻易送给BOSS；其四就是买时要拉得下面子，该检查检查，该砍价砍价，购买后一定记得索要购买凭证以防万一。只要购买顺利，对商家对玩家都有好处。

GBA SP购买篇

很长时间以来，普通SP的价格一直稳定在800元上下。而限定版主机，价格仍在1000元以上，值不值就看玩家口袋里银子多少和执着程度了。

SP机后铭牌右上是该台机器的生产序号，开头英文字母就代表着其地区版本，日版是XJH打头，美版是XU打头，欧版、亚版和台版都是XAH打头。其中亚版SP的电源是220V，可以直接接上国内市电；欧版SP的电源也是220V，但插脚是斜的；美版、日版、台版的SP电源都是110V，不能直接接在国内电源上。台版SP的说明书文字是繁体中文，看起来会更明白些。买机时看到铭牌左下写着"MADE IN CHINA"也不必怀疑，那是在中国制造出来的原装机。

GBA SP新机、翻新机识别

商家把回收的旧机和修过的机器经过包装后冒充新机卖出的机器就叫翻新机。GBA SP的主要翻新手段就是更换新外壳，如果屏幕有划痕还会更换屏幕。

▲雪兔换了壳后的SP，不仔细看还真看不出来。

就像火不仅能烧熟饭菜还能把房子也烧掉一样，机壳一方面方便着广大喜欢变换口味的玩家，另一方面却为JS卖翻新机帮了大忙。SP机壳价格在50元左右，这个成本决定了它根本不可能像原装机那样精细到每一细节，而辨别新机和翻新机，很多方面可以从外壳的质量上看出：

1.准备买新机之前，最好先借别人的SP体验一下手感；

2.掏出SP后，先仔细看铭牌边缘是否翘起或凸出以及铭牌是否有磨痕。翻新机的铭牌都是从原机揭下帖到新壳上的，铭牌被磨旧或粘贴质量不好，必是翻新机。

3.先看铭牌右上序列号与说明书上的序号（即封底银色贴纸上的号码）是否一致，如果发现序号不一致或者说明书被翻过、说明书上序号贴纸边缘翘起或有重新粘贴的贴痕，必为翻新机；

▲看铭牌上序号与说明书封底的"制造番号"一致。

4．看SP上机身正面有"Nintendo"字样的标牌的边缘是否有被撬过的痕迹，翻新机的标牌也是从原机壳上启下来的。

5.看看电池盖的螺丝是否有被拧过的痕迹，无论是换假电池还是换壳，拧下电池盖螺丝都是必需的过程，即使是用尺寸正好合适的修表的螺丝刀，螺丝的十字中心也能看出些被拧过的痕迹。

6.看看SP的电源线接口和通讯接口内壁是否有灰尘沉积，接口中间端子上的金属片上有没有拔插过的划痕，有的话必是翻新机。

7.从不同角度仔细看插卡槽的金属板上是否有很多明显的拔插划痕，新机器不可能有很多明显的滑痕，但零星的拔插划痕也许是该机有人试过但没买造成的。

8.如果机壳的边缘不平滑、机壳间接缝宽度不均匀，或机壳的电源插孔、连机线插孔处有凹凸不平和毛刺，必是翻新机。

9.把SP上机身翻开，看上机身翻开时的弹性是不是与朋友同学的一样弹性好。原装机和翻新机在平着拿时也能测试出轴的松紧程度从而辨别真伪，如图：

▲平持SP下机身时的对比，左为原装机，右为翻新机。

▲平持SP上机身时的对比，左为原装机，右为翻新机。

10.同样因为做工成本低，上下机身连接的轴内质量也难以保证，表现在外观上就是上下机身在轴处的缝隙比新机要大，而且有时把上机身翻合几次，轴两旁的堵片还会被挤出一点。

▲翻合了几次上机身，轴两旁的堵片出来了。

11.试试手感，组装机壳的按键孔内壁会有一些毛刺，如果不刮掉手感与新机会有很大区别。但专业人士（在游戏店锻炼出的修机高手）换壳时都会很自然地刮除按键孔内的毛刺；另外注意A、B键手感是否有差异，A键因为使用频率远大于B键，所以翻新机的A键会感到比B键略松一些。

有种说法是翻新机以美版SP居多，因为美版机包装的比较粗糙，因笔者及周围人的GBA SP都是日版或亚版，因此不敢妄下结论，但想购买美版SP的玩家还是要特别注意一下。

GBA SP的原装电池被JS调换也不能忽视，拿到购买凭证回家后，用普通卡带试，根据耗电量不同普通卡带可玩的时间从7小时到10小时不等，如果连7小时不到电池就没了电，就拿购买凭证去店里换，然后接着试——要小心类似于手机商那种"一水到底"的行为，如果换了三次电池还不能达到正常使用时间，就要求退货吧。不必理会店里那种"只换不退"的告示，《消费者权益保护法》第三章第二十四条明文规定了那种损害消费者权益的店堂告示、声明的无效性。

SP 周边选购参考

1.SP 耳机转接线：SP 没有专门的耳机插孔，所以耳机周边不可缺少。耳机转接线虽是最早的耳机类周边，但笔者仍然最推荐它，短短一根线非常便于携带，而且使用灵活，可以根据自己的实际接不同档次的耳机。市面上以组装品居多，价格10～15元。

▲小巧的耳机转接线。

2.仿日版220V电源：日版、美版、台版的SP都是110V电源，因此买机时不要忘了买个适合国内220V市电的电源，仿日版220V电源外形完全仿造日版SP电源，插脚可以折叠，外出携带非常方便，其价格在35元左右，购买时请认准“MADE IN CHINA”（呵呵）。

▲酷似日版电源的仿原装220V电源。

3.110V–220V 变压器：110V–220V 变压器就是把市电的220V电压转成适合SP的110V电压，就国内掌机周边市场而言，“北通火麒麟”几乎成为110V–220V变压器的代名词了，火麒麟价格在25元左右，其质量相当过硬，连续给SP充十多个小时也不会发热。

▲最常用的“火麒麟”。

4.SP 包：SP 的外壳容易掉色，但把外形漂亮高贵的SP随便装个塑料口袋里或袜子里也确实有点煞风景，因此花800元买了SP后再添20元买个SP包也算不上浪费。SP包琳琅满目，个人推荐盒式包和腰包，两种包都有柔软的内衬，盒式包内层平滑柔软且有固定套，是防止SP掉色的不二选择；腰包有腰带穿孔，便携性为同类周边中最高。

5.SMS记忆棒：玩游戏丢了记录可不是什么好笑的笑话，而记忆棒对于玩普通卡带的玩家来说是非常不错的选择。记忆棒有4M和8M两种，4M记忆棒平均价格在50元左右，8M记忆棒平均价格在70元左右。记忆棒不仅可以备份记录，还可以用来给《口袋妖怪》等支持通信交换的游戏进行复制道具。

▲2003年末的热点周边，SMS记忆棒。

6.眼镜布：SP 的屏幕虽然得到有效的保护，但落上灰尘、沾上手印也是难免的。去眼镜店买块柔软的眼镜布吧，3元而已。

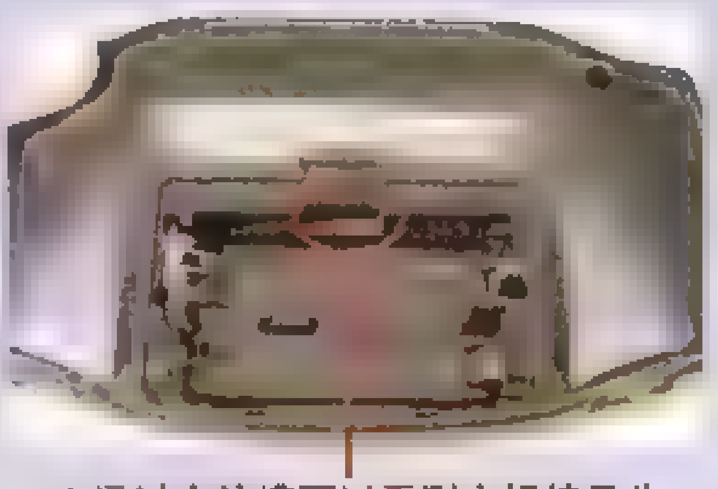
以上6种周边只是我个人认为应该购买的，SP的周边还有其他很多，但有些刚买机时暂时用不到，如电池、屏幕；还有些看起来有用、买回来没用的，如扩音器、放大镜；还有些使SP丧失便携性的周边如手把等等，我就一笔代过不作详细介绍了。

GBA 购买篇

GBA的价格很长时间一直稳定在500元左右。如今虽然是SP大行其道，但对于广大口挪肚攒的玩家来说，SP与GBA所差的300元钱也不是小数目，而且都是玩同样的游戏，因此对于不太宽裕的玩家来说，GBA是经济又实惠的选择。

GBA 的一大弱点是屏幕暗，但在03版之后得到了改进——当然也是相对而言。现在市场上各个版本GBA价格已基本相同，购买的话也尽量选03版及以后的版本吧。主机版本可以从电池槽看到主板编号上得知，如图中黑色GBA的主板编号是“03 1–2”，打头数字就是“03”。

国内掌机市场上一直有以旧换新业务，但都是些偶尔的零星交易；然而在GBA SP上市后，一夜间几乎所有的游戏店都推出了GBA加几百元换SP的服务，广大GBA玩家纷纷响应，将自己的GBA和几百元钱从游戏店换回了掌机新贵GBA SP。其结果就是一方面使得原有的GBA玩家花上较少钱就能很早拿到又酷又靓（亮）的SP，但另一方面又造成了大量的二手GBA囤积于商家手中。这些被回收的GBA如果作为相对低廉的二手机来卖当然可以造福一些不太宽裕的玩家，但几千年沉淀于心底深处的“洞房花烛夜”心理以及玩家对自己主机视同情人的钟爱，很多玩家还是宁愿多花一二百元去买新机而无视二手货，这就使正常的二手交易很难消化这数量庞大的二手GBA。而利益驱也使不少商家不满于二手机的利润，于是无数的二手机被包装一番后，以新机的外貌和价格出现在了市场上——国内市场上GBA都是翻新机这个说法虽然偏激，但也绝非空穴来风，各位准备买新GBA的玩家一定要提高警惕。识别翻新GBA一般从以下几点着手：



▲通过电池槽可以看到主板编号为“03 1–2”。

1.先看机身后铭牌右上的序列号（如AJ10164117）与说明书上序列号是否一致，同时看说明书是否被翻过。发现序号不同或说明书被翻过，足以证明该机是翻新的二手机；

2.仔细看通讯线接口，如果接口内壁有灰尘沉淀、接口中间的端子上金属片有拔插过的划痕，足以证明它是翻新机；

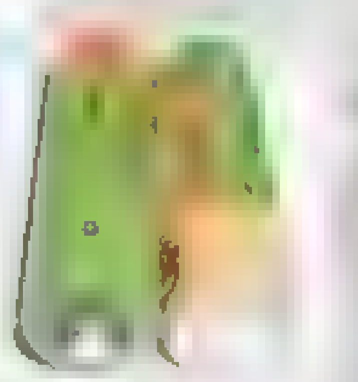
3.从不同角度仔细看插卡槽的金属板上是否有很多明显的拔插划痕，新机器不可能有很多明显的滑痕，但零星的拔插划痕也许是该机有人试过但没买造成的。

4.GBA外壳颜色对应的主机版本（如黑色、橙色GBA是03版）与主板编号开头数字（如“03 1–2”中的03）是否相符。

5.翻新机壳因为成本关系，制作工艺并不是很细致，正面的磨砂的质感比起真正的新机要粗糙。如果是外壳没有换的翻新机，其方向键下和前之间的磨砂会被或多或少地被磨掉。

6.仔细看三向螺丝的凹槽边缘是否有被拧过的痕迹。

实在不放心，干脆买个翻新机和二手机也没什么，最起码亏在明处，但如果BOSS不给一定时间（最少三个月）的质量保证，那还是算了吧。



电池：个人推荐GP超霸系列充电电池，1300毫安时容量的镍氢电池用来玩GBA，也能撑到8小时以上，但注意不要贪图便宜买地摊货，小心上当，保险的做法还是去信誉好的大商场购买。

GBA 包：其实GBA包并不是必备的，只要装进软塑料袋或软布袋子里就达到保护屏幕和机身的目的了。但一定要买的话，个人推荐那种布质外表有柔软内层的那种有肩带的包，但GBA装进去前最好也先套上软塑料袋或软布袋子。

GBA 还有其他许多周边，有的无用，如GBA盔甲、放大镜；有的无益反而对人或对机有害，像游戏店卖的各种各样的电池包、小摇杆、组装屏幕保护膜、GBA皮套等；还有一些周边价位高用处低，如电视接收器。以上种种因为不实用我就都一笔代过，大家知道就行，不推荐购买。至于夜光板，组装质量很差，原装的价格要200～300元，加这个东西还不如直接买个SP算了。

其他掌机行情扫描

除了GBA SP和GBA，N–Gage和WSC在一些大的游戏店也能看到。N–Gage价格至今居高不下，深圳地区在2300左右并随机附送现有的几个游戏，游戏数量不仅缺少，其素质也不敢恭维，如果作为玩游戏的掌机，个人并不推荐N–Gage，但如果作为另类手机买来炫耀就另议了；至于WSC，价格和GBA一样在500元左右，游戏的价格却在300元上下，游戏虽然少，但高达方面的游戏非常多，值不值得买还看各位自己的喜好了。

指南就写到这里，价格是统计后的平均数，和各地实际价格可能有些差异但不会太大。本篇指南中识别新机及翻新机的方法是个人经验总结及与同事、朋友们交流所悟，希望能给即将步入掌机的玩友提供帮助。最后祝大家游戏愉快。

文：LIKY

数码怪兽（DIGIMON）在日本的人气虽不及口袋妖怪，但以它为题材的动画漫画、玩具等产品也非常多，在国内这些产品也比较常见，我记得国内也有播放《数码怪兽》的动画片吧。相信国内数码怪兽的FANS也有不少。至于以数码怪兽为题材的游戏也有不少，单GBA上之前就有两款《数码怪兽》的对战类游戏，玩起来还挺有趣的，而现在这款以数码怪兽为题材的赛车游戏是BANDAI最新制作的一款。这款游戏基本的玩法与《马里奥赛车》如出一辙，所以喜欢数码怪兽或者喜欢《马里奥赛车》的玩家不妨来试试此作。

自从任天堂的“《马里奥赛车》系列”开创了乱斗+陷害+竞速的新类型赛车形式后，一大批跟风作品开始泛滥，一些厂商纷纷把自己旗下的知名游戏角色来个类似的大杂烩，《古惑狼赛车》，《炸弹人赛车》，《KONAMI火热赛车》，还有欧美厂商制作的不知名的动画角色的大杂烩赛车……不一而足，大家只用换个角色、换个场景、换个赛道，于是一款新的赛车游戏诞生了，至于游戏玩法、操作方式几乎全都一样，甚至连道具的作用都照着《马里奥赛车》的模式来套，缺乏创意似乎是此类游戏的通病。对于这类游戏，如果你对游戏角色特别喜爱，那玩起来或许还能找到不少乐趣，如果对游戏角色不感冒呢？那玩起来也许就有点别扭了。

玩过GBA版《马里奥赛车》的人应该可以很快掌握本作的操作，因为是完全一样的。A键是加速，B键是减速或倒车，L键是使用道具或必杀技，R键是跳跃。《马里奥赛车》中著名的“加速启动”同样也保留下来，所谓“加速启动”就是在比赛开始时，当指示灯亮完第2个灯，再约等半秒钟后立刻按住A键加速，就能以加速状态启动。

这款《数码怪兽赛车》其实也是照着《马里奥赛车》的模式来做的，操作一脉相承，道具效果大同小异，不过，本作还是有不少创新之处的。

数码怪兽的进化

本作比较有特色的一点就是数码怪兽在比赛中是可以进化的，进化后的怪兽能力会得到提升。在赛道中有时会出现一些黑色闪光的能量地带，在上面行驶时怪兽的能量槽便会增加，增加到一定阶段怪兽便会大叫一声“DIGIMON SINKA”（数码怪兽进化），此时它的外形也会发生变化。当然，有进化也就有退化，当受到对手攻击或者撞倒赛道上某些障碍物时，能量槽就会减少，当减少到一定程度怪兽就会退化（怪兽从低级到高级有3种形态，处于哪种形态就是根据能量槽来定的）。还有一种特殊情况：当跳起“踩”中对手时，对手会立刻退化。

▲能量槽（画面左边的绿色槽）分为3格，分别对应怪兽不同的形态，当能量槽不满一格时会慢慢自动回复，也就是说当处于最低级形态时一段时间会自动回复到中级形态。

▲行驶到黑色闪光的地带上可以回复能量，这一设定显然是借用了《F-ZERO》的，其实游戏中有一条火山地带的赛道明显来自于《F-ZERO 隼之传说》

必杀技

每种怪兽都有一招必杀技，效果各不相同，有的是攻击对手，有的是提高自身能力，效果类似于道具。释放必杀技必须先蓄满能量槽，蓄满后可看到能量槽旁边出现必杀技图标，此时按L键便能释放了。当同时有道具和必杀技可释放时，优先发出的是必杀技，然后才是道具。需要注意，释放必杀技和某些攻击道具会消耗半格能量槽，所以经常会出现刚放出必杀技或者道具自己就立刻退化的情况。

▲效果多样的必杀技是游戏的一大特点。

▲可攻击复数敌手的必杀技很有用。

BOSS 战

本作竟然加入了BOSS战的设定，也算是一个不错的创新。跑完一个杯赛的4条赛道后，你还必须战胜BOSS才能取得奖杯。BOSS战不需要竞速，要利用道具打败他。你得在场地中寻找道具箱，接到里面的红球，然后看准BOSS露出弱点的那一刻发射出红球攻击他，打中他3下便算胜利。当然BOSS也不是吃素的，他会用各种方式来攻击你，比如不断发射光球，虽然打不死你，但会使你的能量降低，从而让你发射不出道具，因此你还得不断寻找闪光地带来回复能量。由于BOSS战还有时间限定，时间到了就算失败，所以挑战起来难度也颇有些高，不过好在可以重复挑战。

▲BOSS战的设定很新颖，其实创意还是来自于GBA版《马里奥赛车》的一个道具对战的模式。

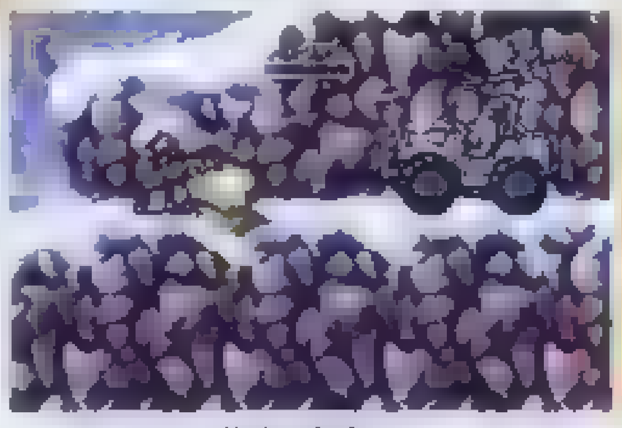
©本乡あきよし・东映アニメ
©BANDAI 2002

文：LIKY

CT 特种部队3　LSP　ACT

GBA

“《CT 特种部队》系列”是LSP公司在GBA上的主打作品之一，系列的第一作因表现平平，很快和当时GBA上众多美版三流游戏一同成为历史无人问津；二代以“重返地狱”为副标题，加强了众多动作方面要素，如可以斜上45°射击、加入翻滚等动作，游戏品质虽然有不少提升，不过又看出一些明显模仿《合金弹头》之处；刚推出了第三代，又作了一些改动和强化，玩起来感觉还真有不少“个性”呢。


▲一代的战车。

▲二代的射击关卡。

系统简介

本作第一关看起来很像《合金弹头》，但玩下去却有不大相似的感觉。本作的敌人并不是那种冲出来抢着吃子弹的废物，而是训练有素的士兵，如果勇往直前的话可会死得很惨——如果只是单挑倒也没什么，可有不少地方需要冲进敌群中浴血搏杀，咬咬牙将生死抛开奋然投身于枪林弹雨中，倒有种《CS》的感觉；而到了后期，要活用各种武器在迷宫般的敌人基地内杀敌、解谜，又有些《银河战士》的味道；除此之外，还有诸如《乌兹冲锋枪》那种拯救人质的狙击版面、《飞狼》式的纵版射击关卡、《战斗直升机》那样横版拯救战俘的关卡……总之，这款游戏算是融合了不少经典游戏的亮点。

主角有体力槽设定，这样虽然避免了角色被一枪毙命，但即使是普通攻击最多也只能承受5枪，如果被炮弹、鱼雷等炸了最少会损血过半。如果想跳楼更爽——一下会摔掉80%的HP。

操作要领

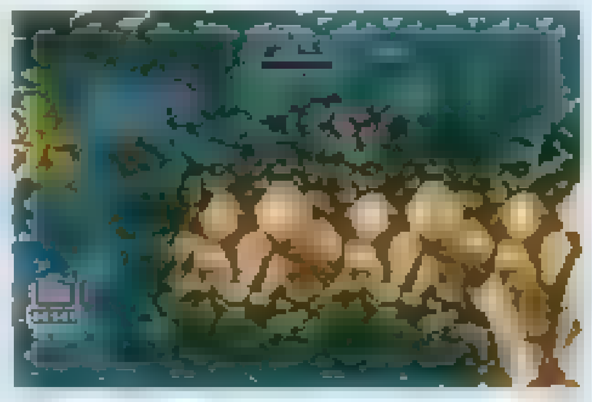
游戏中的基本动作完全沿袭前作，没有任何改变和增加：A键是跳跃，B键为攻击，L键用来切换武器，R键是掷手雷，↓+A角色会翻滚，按START键是暂停——再按A返回游戏、按B再按B就退出游戏。当游戏中什么键也不按，角色就会做出非常悠闲的动作，一旦站在平台边缘又会出现非常搞笑的将要摔倒的滑稽样子。

跳伞

▲就在这个时候按下A。

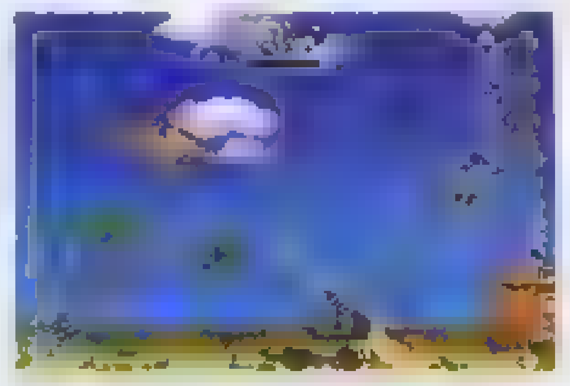
在上代作品中出现、本作刚出来就要使用的技巧，不掌握好跳伞技巧5条命都会搭进去。跳伞时体力槽右边有一横一竖两个标尺，分别是方位计和高度计，当方位计和高度计指针都指向红色刻度区时会有“GO！”字样提示，这时按A就可以打开降落伞了。其中玩家需用方向键的左右来控制方位计指针，即在高度计下降到红色刻度区时保证方位计指针能够停留在中间的红色刻度上。

水下大战



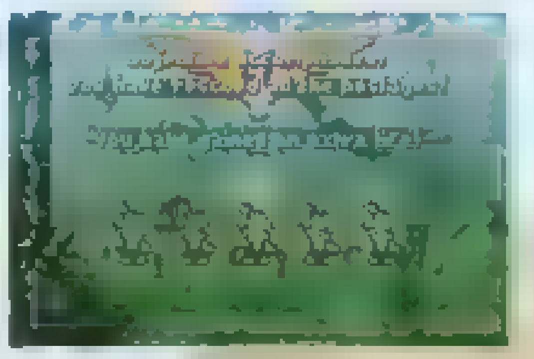
游戏中有不少水下的战场，下水后按A，人物会加快游泳速度，而手中武器会自动换为渔枪且无弹数限制。水下有事先放置好的水雷（其中下方有红色引线的是感应水雷，在玩家操纵角色接近时会响一声然后自动上浮、爆炸），还有潜水兵、不断地发射鱼雷的小型潜艇以及固定在礁石里的鱼雷发射器。需要注意的是人物从陆地上落入水中会下沉一人多高的深度，因此在水中一定要把浅水的水雷排净，防止在岸上落水时触雷。

直升机营救



玩龄长的玩家大概玩过一款叫《战斗直升机》的游戏。本游戏的第十七关与那款《战斗直升机》非常相像，B键射击，A键控制飞机调转方向，既要和来自于空中地面的敌人周旋战斗，又要在枪林弹雨中解救出17名人质，每次最多可以运载5个人，成功运送到基地的话还可以补充HP，但如果在运送人质中坠毁，所运送的人质就会全部计入死亡。攻击的重点是地上的导弹车和火箭炮，因为敌方直升机的数量是无限的，注意不要打到地上的俘虏，全部俘虏营救出后过关仍会奖励一条命。

狙击战


▲全部营救成功。

游戏中有两处靶子形的标志，走近就会自动进入狙击游戏，玩起来有点像FC时代的一些射击游戏，操纵着屏幕上的准星去杀敌，准星操作的手感挺差，不知道是为增加难度故意设定还是制作得差，总之想瞄准敌人并不容易，还好有箭头提示敌人方位。当消灭全部敌人并成功拯救5名人质后，会奖励一条命。

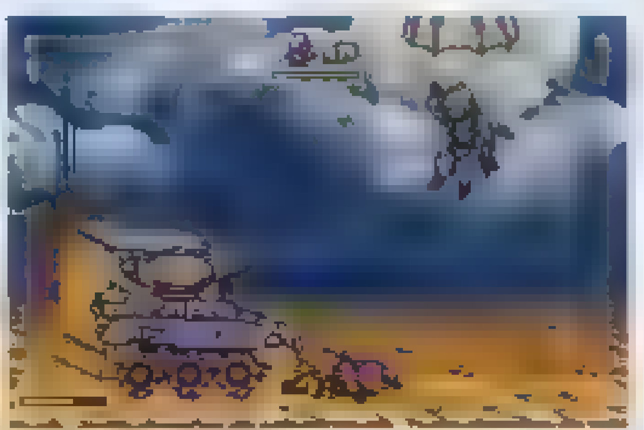
纵版射击游戏

第十四关空战关卡，与前作第一关相似，也是乘上直升机，B键是机枪，用来除掉的空中的敌机；A键是导弹，用来消灭地面的坦克、导弹车。虽然没有了护卫运输车队的任务，但关底时被几个准星瞄着也是非常郁闷的，一不小心就会被秒杀掉。

▲操作方式实际很像《铁板阵》的。

乘装甲车

游戏中有一处可以乘上装甲车来突击，R键控制上车下车、A键控制主炮、B键控制机枪，装甲车威力之大自然不用说了，但注意在装甲车爆炸前即HP为0前要从车上下来，不然装甲车爆炸时玩家的角色也会跟着陪一条命进去。


▲一定要在装甲车爆炸前离开。

该系列的武器很丰富，从手铐子到火箭筒应有尽有——不过手铐因为实在太没用就在第二作被取消了，下面我们来总结一下本作中武器的用途及优缺点。

匕首	当贴近敌人时按B，角色就会用匕首来攻击对手，威力低但攻击速度较快。
手雷	每关初期配备5发，一般用来攻击躲在屏障后的敌人或比自己所处位置低而用枪难以打到的敌人。因为威力大，在遭遇重装甲的敌人也常用到。
手枪	初期配备的武器，发射慢，威力比匕首还小——惟一的优点就是没有弹药限制，适合用来偷袭。如果没有其他武器也只能用手枪了。
冲锋枪	初期配备武器，具有射击速度快、连发、全方向射击等优点，但每关开始只有20发子弹，不过可以从敌人身上捡到子弹带或从箱子里拿到子弹匣来补充，是游戏中最常使用的武器。
火箭筒	威力巨大的武器，一般的敌人完全可以一弹毙命，对于装甲车、炮台等也有很好的效果，但发射速度较慢。火焰喷射器的攻击力虽然一般，但攻击范围大，有效时间也很长。
霰弹枪和榴弹发射器	这两种武器都是鹰形标志，初期是霰弹枪，发枪快且威力巨大，但连续开枪间隔时间（弹药填充时间）较长；从第十六关开始，该武器成为榴弹发射器，射程远并附带爆炸效果，威力也更大。

部分敌人的情报

本作登场的敌人挺丰富的，除了正统的士兵、狙击手，还兼有一些变态角色、女战士，连赤手空拳的大汉和神出鬼没的忍者都出现了，知己知彼方能百战不殆，下面就给大家介绍一些敌人。

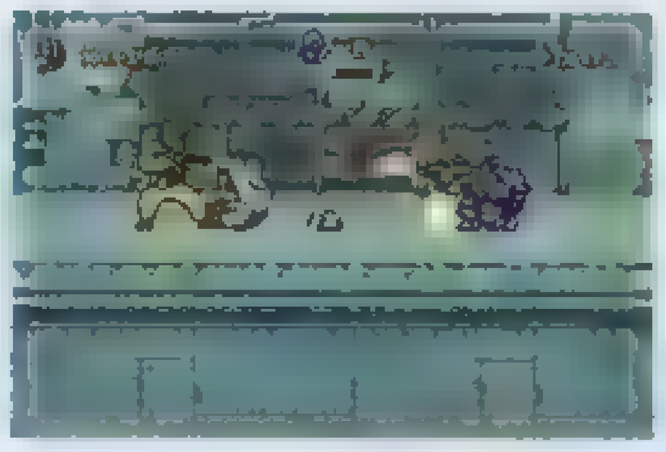
刺客：一身黑衣的家伙，奔跑速度和开枪速度都很快，出现在游戏前期时，会出其不意地出现并捅上一刀；而到中后期，就成了向各个方向疯狂发射的枪手了，非常让人头疼。

女杀手：躲在列车中放冷枪的女性杀手，她们的枪射程远且为连发，加上经常躲在角落里打黑枪，因此是前两关比较难缠的敌人。

机枪手：躲在重装甲盾后面打机枪的敌人，蹲下射击或投两颗炸弹都可以轻松地除掉他。

炮手：从第四关开始出现的敌人，用小炮来攻击入侵者，因为发射时间长，因此经常会在动手前被人干掉。但中他一炮可就会被打掉多半HP的。

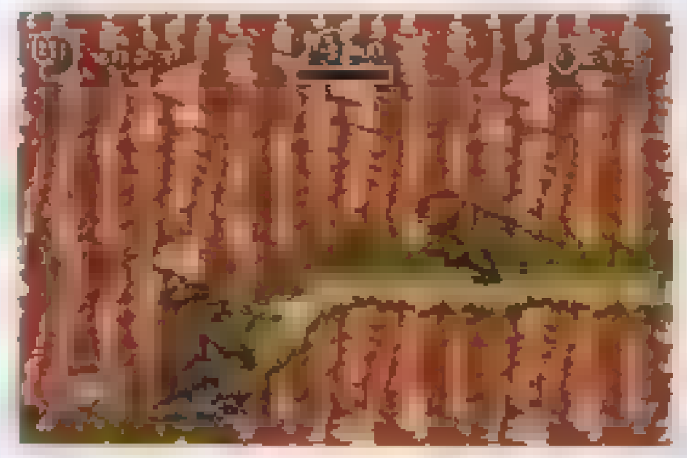
狙击手：一身黄装的雇佣兵，可以根据对手的姿势和位置调节自己的射击角度，并且会扔手雷，算是较难对付的敌人。



炮弹男：扛着巨大炮弹来攻击人的变态角色，因为其炮弹巨大所以攻击范围很大，而且炮弹男本身防御度也很高，即使是火箭筒也需要两发才能消灭他。对付他的方法是蹲下射击，当他扔出炮弹后立刻按A键使角色向前翻滚躲过炮弹，而扔完炮弹的炮弹男会心安理得的转过身走开，这时就继续对他开枪吧。

火焰喷射手：一般都单独出现，武器自然是火焰喷射器，他的防御力很高，但用霰弹枪可以两枪把他毙掉。

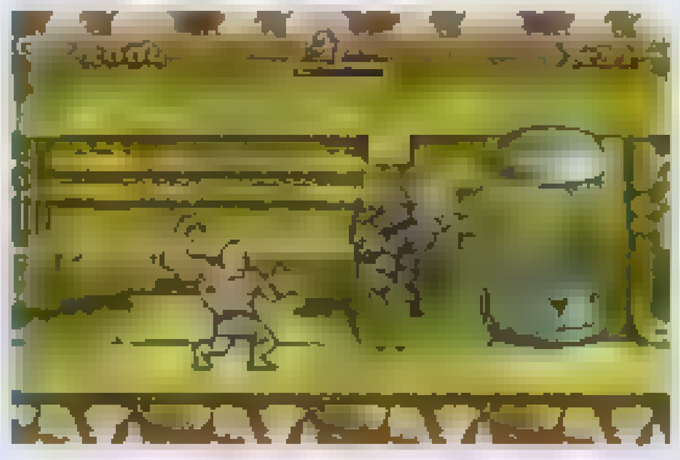
忍者：存在价值另人怀疑的敌方角色，高超的刀法和忍术在各种强火力的枪械面前实在是无用武之地，只要不让他们靠近就绝无问题。



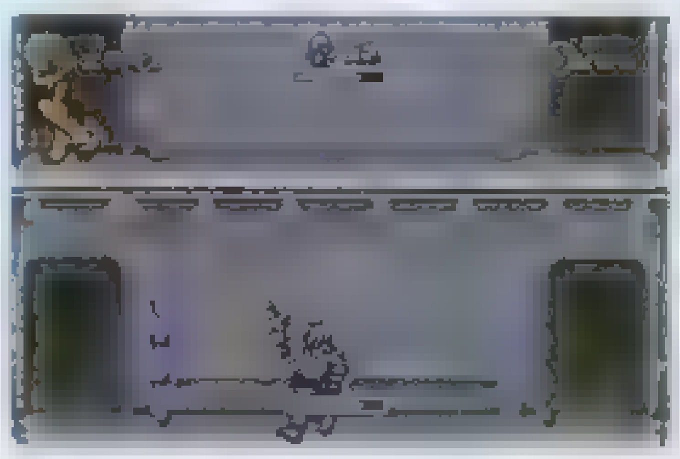
[illegible]：实际就是炮弹男的“无炮弹版”，不过他很擅长近身攻击，和这种家伙一定要记得保持距离。

潜水员：埋伏在水下用渔枪射杀入侵者的狙击手，水下的动作还算灵活，但攻击力比较低。

生化人：从培养皿中走出的狂暴的人造人，防御度和攻击力都很高，但速度非常慢，因此算不上强敌，如果不想让它出现，只要在他出来前把培养皿旁边的摄像头打坏就可以了。



坦尼娅：第十三关的BOSS，动作非常敏捷，两把枪的威力也相当大，神出鬼没的在四个门中与玩家周旋。对付这种敏捷的对手用大威力的火箭筒当然是不错的选择，但一定要掌握好时机。

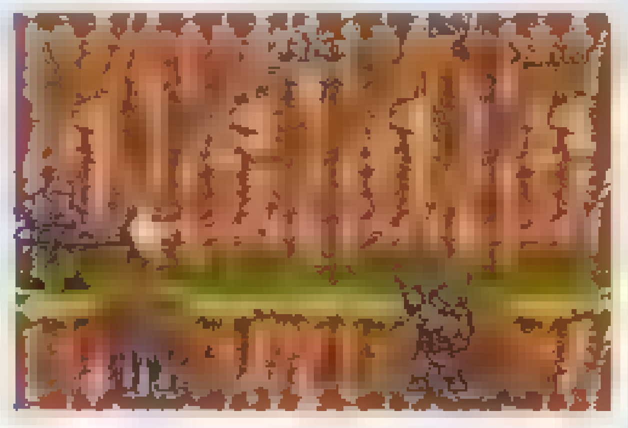


叉车：非常变态的“装甲车”，用车叉上两个木箱来做装甲（晕），而狙击手就躲在箱子后的驾驶室里射击，对付叉车只要蹲下用冲锋枪连续射击就能搞定它。

吉普车：装甲高，火力强，且有两个枪手射击，想蹲下占便宜是不可能了，对付吉普车最安全的方法是躲到屏障后扔手雷。

小型潜艇：巡逻在水下的小型潜水艇，有两个机械爪来攻击，还可以发射小型鱼雷。对付小型潜艇要一边绕着圈和它周旋一边用渔枪射它。被抓一下无所谓，但一定要小心它的鱼雷。

重机枪手：手持巨大重机枪的彪形大汉，性情暴躁极端，攻击方式非常夸张，他的子弹可以连贯到全屏，防御力也很高。因为在他出现时都有战壕，所以对付他最安全的方法就是躲在战壕里用手雷炸他。



第二关：0246	第三关：3582	第四关：6907	第五关：0618	第六关：1486
第七关：3904	第八关：9345	第九关：0831	第十关：1609	第十一关：6098
第十二关：0918	第十三关：6723	第十四关：1527	第十五关：9670	第十六关：5739
第十七关：3716	第十八关：1685	第十九关：3428	第二十关：4590	第二十一关：1257

文：猫太

在4月这个“死寂”的游戏淡季中，外号“动漫改编游戏专家”的BANDAI推出了两年前就结束了连载的动画《通灵王》的改编作品《通灵王 奋斗之魂》。（漫画依然连载中）如果玩家玩过去年年底的《火影忍者NARUTO 究极的英雄》，相信会对BANDAI的动漫FTG作品信心十足。本作在画面方面采用了比《火影忍者NARUTO 究极的英雄》更高的技术，但在游戏性方面却相差得比较远。不过游戏的素质依然保持中等水平，是FANS必玩的作品。以下为大家分析游戏的各种窍门吧！

通灵王 奋斗之魂　BANDAI　FTG
PS2　2004年4月8日　日版
推荐玩家年龄　全年龄

故事模式

改编自原著故事的模式，但只是抽取了其中的一些部分添加在作品中，大致上是按照原著中的通灵大赛开始到与叶王的决战这段期间。故事模式类似于RPG，玩家要控制主人公麻仓叶在岛上作比赛开始前的准备工作。由于通灵大赛的形式是分组进行，每组只能有3名角色，游戏一开始要玩家要从木刀之龙、巧克力爱情、霍洛霍洛和浮士德三世中挑选两名同伴。注意！挑选后的两名同伴不能再更换，一定要谨慎。下面介绍故事模式中要注意的事项！

巫力值的消耗

在画面左上方的绿色巫力值会随着时间的流逝、玩家使用搜索特技、战斗中减少，巫力值消费得越多，对战斗就越不利，因此玩家应该及时回复。在游戏回复巫力值的方法有3种，第一种是回宿屋休息回复巫力的最大值，还可以在休息后记录。第二种是到食堂与厨师对话，吃一餐后回复少量HP。而第三种则是在自动贩卖机购买果汁回复，但要花费一元。其实有时在地上搜索会得到一些回复巫力的道具，但还是找些保险一点的方法比较好。

搜索

每一个地区里都隐藏着道具，在停止移动后紧按○键，麻仓叶会发动蓄力。当左上方的绿色巫力槽变成闪烁的状态后放开○键，这时麻仓叶便会放出一个向外扩散的环形能量，如果在环形范围内有隐藏道具的话，那么便会显示出来，这时只要走近就可以获得此道具。隐藏道具的种类有金钱、回复巫力道具、色米、精灵和光玉这5种。金钱的作用是可以在饮料贩卖机处购买一瓶饮料，恢复巫力值。色米（カラー米）的作用是增加角色的颜色，收集得越多，对应的角色在对战模式中可以更换的颜色也越多，在选择角色时紧按L键更换颜色。光玉的作用是增加灵力的最大值，灵力越高使用搜索指令时的范围也会增大。而精灵的作用除了围着麻仓叶身边飞来飞去外，还会增加他的各项能力值，对战斗非常有利。因此每到达一个新地方时都要仔细搜索每一个地方，下面会公布一些道具的取得地点。

色米取得地点

地点	可以得到的色米
工场遗地	ファウスト
港	マルコ
森	麻仓叶、龙
河原	道莲
荒野	リゼルグ、ルドセブ、チョコラブ、ホロホロ、メイデン

精灵取得地点

地点	可以得到的精灵
在森林的井户旁	金の精灵
在森林的入口附近	花の精灵
在宿屋门外	石の精灵
河边帐篷的附近	火の精灵
开始收集了两名同伴后到海边与まん太对话，接着地图上出现洞窟，进入洞窟搜索リゼルグ的附近位置得到	光の精灵
荒野汽车站前的小道前，在路口附近搜索得到	风の精灵

战斗要点

方向键（左摇杆）	移动角色
○	轻攻击
△	重攻击
□	格挡
×	跳跃
L1	援助攻击
R1	巫门遁甲

★左上方的绿色巫力值下方有一条黄色的OSP值，普通攻击只会伤害OSP值。当OSP值耗尽后再次受到攻击的话才会消耗巫力值，消耗的巫力值与对方最后一击的威力有关。当巫力值受到伤害后OSP值会自动补满。

★使用轻攻击非常容易打出连续攻击，重攻击虽然发动时间长，但威力惊人。在发动两种攻击时按下不同的方向键可以变换攻击的轨迹，灵活变换对战斗更有利。

★在紧按□键时如果同时按下右方向键会变成另一种格挡状态，这时如果敌人使用直接类型的重攻击会让自己造成巨大的伤害，如果敌人使用间接类型的重攻击就会吸收其攻击转变成OSP值，这个技巧可是制胜的关键哦！另外，在普通情况下使用特殊格挡可以消耗少量巫力值补充自己的OSP能量值。

★当角色打出一定的连击数后就会发动必杀技，根据玩家在攻击时按下的方向键，必杀技的类型也会发生相应的变化。另外，每名角色除了固有的3种必杀技外还有一种隐藏的必杀技，发动方法在后文会提及。

★所谓巫门遁甲指在一瞬间内绕到敌人背后，趁其发动攻击后的硬直时间发动攻击。但发动这个技巧时必须要在敌人发动攻击后的瞬间，不然会失败哦！

★在对战模式中，角色可以随意选择3名角色作为自己的援助同伴，而在故事模式中则只有两次援助攻击的次数。在受到敌人的连续攻击时或者回复OSP值时才可以发动。

部分角色的特殊必杀指令

角色	技能名称	指令
麻仓叶	白鹤	↓○、○、↓○、○、△
道莲	ユ　ソ	○、↓○、○、↓○、△
ホロホロ	カムイランケオケプニ	↑○、○、↑○、○、△
チョコラブ	笑いのかぜ	↑○、↓○、↑○、↓○、△
ハオ	魂食らい	↓○、↑○、↓○、↑○、△
まん太	目からビーム	↓○、○、↑○、○、△
ファウスト	メフィストE	↑○、↓○、○、↓○、△

隐藏角色出现方法

マルコ：完成故事模式
リゼルグ：使用麻仓叶完成ふんばりバトル
ルドセブ：使用チョコラブ完成ふんばりバトル
サティ：使用リゼルグ完成ふんばりバトル
ジャンヌ：使用まん太完成ふんばりバトル
ハオ：使用チョコラブ完成ふんばりバトル
アンナ：在まん太篇中被アンナ胜出比赛
まん太：完成まん太篇
センジュ：分别使用サティ和ハオ完成ふんばりバトル

まん太篇的出现方法

在与道莲队战斗之前到工场会见到麻仓叶的伙伴ミ　キ，对话后到海边发生事件。在第6章与サティ发生战斗后会遇到マタムネ，以这个状态通关后就会出现まん太篇。

©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin Project
©BANDAI 2004

文：多边形

游戏产业的十次盛典——E3大展十年回眸

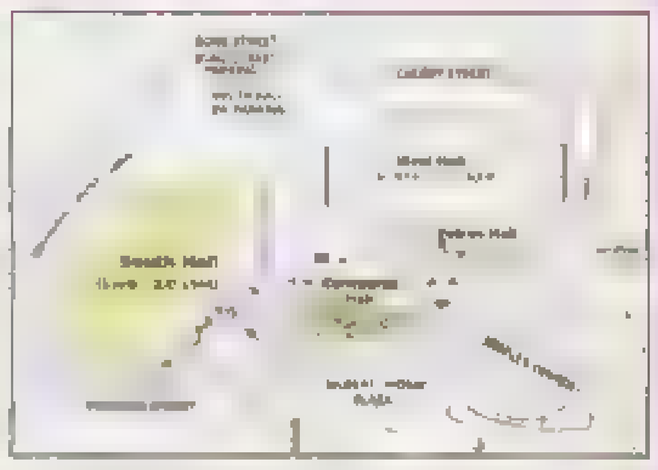
在上个世纪九十年代中期，随着次世代主机的登场和PC硬件技术的进步，无论是电子游戏或是电脑游戏市场都开始呈现爆炸性增长势头。1994年全球游戏产业收入超过60亿美元，到1995年整体销售额突破80亿美元。游戏作为一种互动娱乐，非常需要一个能够向公众展示自己的舞台。然而长期以来游戏产业却没有自己的专业展会，也一直未能受到主流社会的关注。由于游戏与消费电子有着千丝万缕的关系，早期游戏厂商要展示自己产品的最佳舞台就是“消费电子展”(Consumer Electronics Show)。这个这个贸易展会每年举办两次，分别是在芝加哥举办的夏季展会和在拉斯维加斯举办的冬季展会。不过游戏厂商在CES展上一向不受尊重，虽然参加CES展的游戏厂商每年都在增多，他们在展厅中所占的展位却一直处于很不起眼的角落。IDSA（互动数码软件协会）会长道格拉斯 莱恩斯坦回忆起当时的情况时说：“那时候游戏产业在CES上被视为异类，一直都未能受到应有的待遇。业内的很多人都清楚的知道，游戏产业已经发展成熟，有足够的实力支持属于他们自己的展会。”，于是“Electronic Entertainment Expo”顺应着历史潮流，在业内同仁的千呼万唤之下诞生了。

E3的定义为“商贸展”(Trade Show)，这意味着E3是面向游戏产业业内人士开放的一个商贸交流展会。该展会的主要观众是业内的发行商、分销商、开发商、媒体等，这一点与主要面向普通观众的“东京电玩展”有着本质性的区别。E3大展可以说是游戏产业年度商战的一次提前预演，各大游戏厂商将会在该展会上展出本年度最为重要的产品，能否在这一展会上取得成功在某种程度上代表了该产品的市场前景。因此游戏厂商对于E3展的投资从来都是不遗余力，一些大公司在展台布置等方面一向都是不计成本，投资额一般为100到1000万美元不等。

从1995年开始，E3一直都是业内最受关注的游戏展会，今年E3将会迎来他的第十届展会。在这十年的时间里，游戏产业经历了各种风风雨雨，不过整体上一直都呈现健康的发展态势。这一点从每一年E3展惊人的规模就可以看出。回顾E3十年，可以说是对游戏产业近十年发展状况的一次简单概括。

洛杉矶会展中心简介

E3第一次展会就选择了洛杉矶会展中心，这在某种程度上说明了组办方的不懈努力。洛杉矶会展中心是美国最大、设备最先进的会展中心之一，场馆总体展厅面积达87万平方英尺，共有64个会议室、大型休息室、饭店以及饮食区。整个会展中心占地面积为54英亩，并且毗邻洛杉矶中央商务区，交通十分便利。洛杉矶会展中心也可说是美国为数不多的可以容纳E3展的展览馆，整个会展中心主要分为五个展厅：南厅、西厅、中央广场、肯蒂亚和佩崖，其中以南厅面积最为庞大。长期以来南厅一直是电脑游戏厂商，还有微软、Acclaim以及其他几家大型第三方软件商的天下，而索尼、任天堂、世嘉等主要集中于西厅——也就是会展中心的第二大展厅。肯蒂亚展厅内主要是一些小型游戏开发商和零售商，这里因此被一些人戏称为E3的“犹太人区”。中央广场展区是位于西厅和南厅之间的中间地带，因此也具有相当高的人气。



（一）1995年5月11日至13日 洛杉矶会展中心

1995年是次世代战争在美国打响的一年，3DO、雅达利、索尼、世嘉、任天堂五大厂商都有其报以厚望的新一代主机展出，因此虽然是E3大展第一次召开，却有着足以令全球玩家目不暇接的众多焦点。这次展会吸引了400多家参展商，在短短的三天之内吸引了来自全球各地3.8万多名参观者。展会的巨大成功让举办方和参展商都非常满意，美国任天堂更是在展会的最后一天宣布他们将不再参加每年二月举办的冬季CES展。

本次展会对于索尼具有非常重要的意义——这是他们第一次在美国展示PS！之前PS在日本的发售已经取得了不小的成功，并且吸引了不少软件商的加盟，因此本次索尼在E3上展出的游戏阵容也十分豪华。据说索尼为在展会上成功推广PS而花费了400万美元用于展台布置。天皇巨星麦克尔·杰克逊甚至也在索尼的展台前出现，一时之间引起了轰动，也让索尼展台保持着超高的人气。这次索尼展出的PS游戏主要用以强调其3D机能，其中最重要的游戏便是NAMCO的《铁拳》和《山脊赛车》，这两款游戏出色的画面赢得了绝大多数参观者的赞叹之声。此外索尼还宣布已经有160家软件商正在开发200多款PS游戏。当然最令人兴奋的是，当时的SCEA总裁Steve Race宣布PS将会在9月9日以299美元的低价推出，大大低于业内人士的预期。甚至因此被雅达利认定为倾销，索尼为此不得不修改美国版PS，去掉了一个S-Video适配器，使其在技术上PS有别于日版。不过令人感到美中不足的是索尼同时澄清了之前关于“PS将会与《山脊赛车》捆绑销售”的谣言。

在索尼的压制之下，世嘉原本费尽心思策划的E3出展计划遭遇挫折。最重要的原因便在于定价问题。美国世嘉总裁Tom Kalinske在本届E3上宣布SS的定价降为399美元，然而从SS的硬件规格到会场上所展示游戏的实际运行效果都无法与PS相比，SS在美国市场的吸引力因此大打折扣。这次世嘉展出的游戏有《VR战士》、《蝙蝠侠与罗宾》等，由于SS的3D机能无法达到PS等级，世嘉所展出游戏中最受关注的并非3D游戏，而是使用精美2D画面和大量动画的《露娜2》。

此次E3展三个月之前的CES冬季展会上任天堂就已经公布了“Ultra 64”的主机规格，原本大家都以为会在E3展上看到这款主机的庐山真面目，却想不到任天堂突然宣布主机将延期到11月的“初心会”上公布，而这款最终定名为N64的主机发售日将会延期到96年4月。更加令人失望的是，任天堂已经确认其新主机将会继续采用卡带规格。不过任天堂似乎并不担心世嘉和索尼的竞争，在会场上仅公布了十家授权软件开发商。此次展会任天堂重点展出的硬件是“Virtual Boy”，任天堂宣布这款设计前卫的便携游戏机将于8月14日发售，定价为179.95美元。其对应游戏包括《马里奥Clash》、《马里奥网球》、《瓦里奥世界》、《3D俄罗斯方块》等。不过该平台本身存在的诸多技术问题也引来很多人的不满。任天堂展台最为热闹的依然是SFC游戏展示区，《超级大金刚2》、《Mother》、《超时空之轮》等顶级大作备受好评。雅达利虽然早已风光不再，不过依然没有放弃游戏市场。这次E3展上雅达利的重点展示产品就是他们在电子游戏市场的最后一款主机——“美洲豹”(Jaguar)”。雅达利毕竟是美国本土厂

www.plumbook.cn

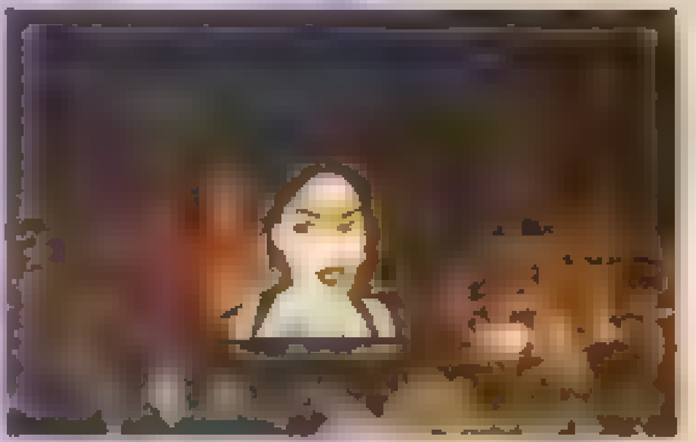
商，这次E3展上还是引起了很大注意。由于在1995年初已经有150家软件商宣布为美洲虎开发游戏，因此这届E3展会上美洲虎的对应游戏非常之多。雅达利还在展会上演示了他们的虚拟现实技术最新研究成果，给人留下深刻印象。

3DO方面，在SS和PS的夹击下，3DO主机开始急剧没落。因此此次E3展会上，3DO的重点展示产品是他们的最新主机"M2"。这款采用PowverPC 602处理器的64位机具有非常出色的性能，会场上展示的M2游戏如《Zhadnost：The People's Party》、《BladeForce》、《Killing Time》等代表了当时最强的游戏图形技术。

(二) 1996年5月16日至18日　洛杉矶会展中心

1996年E3展参展公司超过500家，会场上展出的软件超过1700款，业内所有厂商显然已经认识到E3展的重大意义。96年E3展形成了今后被称为"2G组合"(Games and Girls)的一个典型特征——遍布会展的展会美女。在此之后展会美女便成了E3展又一道靓丽的风景线。本年度雅达利陷入了严重的财政危机，几度传出将被收购的传言，因此今年的E3展上已经看不见雅达利的身影。另外3DO如今也奄奄一息，因此本届E3完全就是索尼、世嘉和任天堂的天下。

96年E3展给人的最大惊喜就是索尼宣布PS售价将会降到199美元。游戏方面，SCE在PS时代的重要吉祥物"蛊惑狼克拉修"首次露面。索尼还公布了PS上的首批RPG:《妖精战士》和《Beyond the Beyond》，而KONAMI也公布了对应PS平台的《幻想水浒传》，展示了大容量游戏时代RPG的无限精彩。格斗游戏方面NAMCO的《铁拳2》依然是主打，此外NAMCO的《魂之利刃》、《山脊赛车 革命》等再度展示了该公司强劲的3D实力。格斗游戏方面另外又加入了一款由SQUARE制作的《Tobal NO.1》。本届展会上的明星游戏来自欧洲的《古墓丽影》。这款游戏在E3之前并未公布多少消息，不过游戏的实际运行效果令人十分满意。会场上劳拉的模型非常惹人关注。这款游戏后来成为PS开拓欧洲市场的重要利器。



世嘉之前在价格上吃了大亏，因此这次他们决定来个大手笔，将价格降低一半，即与PS同等级的200美元。世嘉在本届E3上还有一个重要展示品为NetLink网络系统，这套售价为200美元的周边可以让SS接入互联网。不过这套设备的作用似乎并没有世嘉宣传的那么大，因为SS上几乎没有可以对应网络功能的游戏。96年SS在PS的挤压下市场份额在急剧滑落，在美国市场其衰落势头尤其严峻。因此本届E3展上世嘉展出了一批相当惊人的SS游戏，希望挽回人气。与往常一样，这些游戏依然是街机移植作品，包括《VR战警2》、《格斗之蛇》、《Manx TT》甚至《VR战士3》！《VR战士Kids》是一款相当令人惊异的作品，游戏依然采用3D引擎，不过那些VR战士们全都变成了可爱的儿童形象。SS原创新作中最受好评的是《Nights》，这款游戏对应新型SS类比摇杆，游戏设计极具创意。

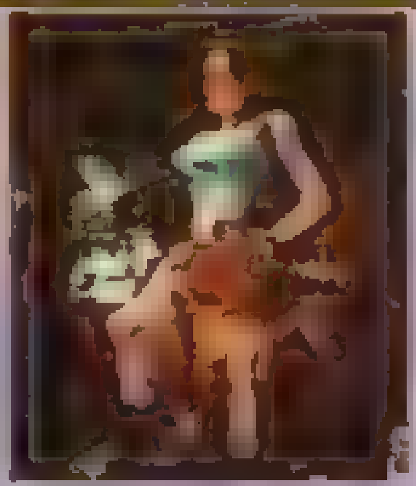
对于任天堂而言，1996是极其重要的年份。经过几次延期之后，N64终于锁定9月30日发售，而本届E3展就成为任天堂展示N64的第一舞台。任天堂在展会第一天就宣布N64售价为250美元，附带一个手柄，各种颜色手柄单卖为每个30美元，记忆卡价格10美元，游戏售价在50至80美元之间。由于距离发售日已经不远，本届E3展上任天堂终于发布了大批游戏的试玩版。《超级马里奥64》、《007黄金眼》、《致命格斗64》、《Wave Race》、《星球大战：帝国阴影》等全都提供了试玩机台。此外任天堂还宣布96年底还将有大批N64游戏上市，其中包括《球版俄罗斯方块》、《超级马里奥赛车》，次年还将有《星际火狐64》、《卡比的空中滑轨》、《谍中谍》、《超时空要塞》等大作。任天堂信誓旦旦的称1997年之前N64主机出货量将达100万，卡带销量将达300万。另外即将结束历史使命的SFC终于迎来了最后的辉煌，展出游戏包括《大金刚世界3》的试玩版，另外还有《超级马里奥RPG》、《卡比超级明星》等。

便携机方面，任天堂公布了超薄版Pocket Gameboy，比原先的GB小35%，售价为60美元。另外还公布了《大金刚世界2》、《俄罗斯方块Attack》以及一款"卡比"新作。不过去年轰轰烈烈的VB如今已面临被淘汰的境地，任天堂正式将其价格降到100美元，游戏售价30至40美元。之前公布的大批巨作已不见踪影，仅留下两款不知名的游戏于8月发售。

(三) 1997年6月19日至21日　亚特兰大市世界会议中心

本届E3展从洛杉矶转移到亚特兰大，一年前的奥运热潮尚未退去，这里的乔治亚世界会议中心和乔治亚圆顶大厦又迎来了火爆的E3展。不过本届E3展的规模有所缩减，观众数量降到3.7万人，IDSA的数字显示共有486家公司在会场上设立了展位。展厅总面积为53.5万平方英尺，出展软件为1500款。根据IDSA的统计数据显示，本次展会的1500款新软件有65%为游戏，出展游戏中有37%为动作/冒险类，17%为战略及益智类游戏，另外有11%为体育游戏。不过本次展会上的游戏主要为PC游戏，电视游戏仅占三成。从本次展会也可以看出游戏产业发展的新方向，85%的业内人士认为女性玩家具有极大市场潜力，另外有八成的公司认为18到34岁男性玩家为市场主体。

索尼第一方软件在本届E3展上并不突出，不过大批在PS上独占推出的第三方游戏却是光辉夺目。虽然RPG在美国一向没有什么市场，SQUARE的《最终幻想VII》却以其华丽的画面征服了所有在场观众，在日本市场上大获成功后，SQUARE此次宣布《最终幻想VII》将于9月初在美国推出。KONAMI这次也为E3带来了惊喜，全部采用即时演算表现的《潜龙谍影》首次露面就技惊四座，以至于不少观众怀疑以PS的机能绝对不可能做到那样的画面。CAPCOM的游戏完全以"生化危机"为主，宣布将于PS上独家推出《生化危机：导演剪辑版》和《生化危机2》。当时CAPCOM所公布"生化危机2"就是后来人们戏称的"生化危机1.5"——一款在开发度达70%时被彻底放弃的幻之名作。另外一年前就已经在E3上大显神威的Eidos也宣布了将于PS上独家推出的《古墓丽影2》。劳拉此次再度成为会场焦点，Eidos为劳拉挑选了一位真人模特担当代言人，印英混血儿Rhona Mitra谋杀了大批记者的无数胶卷，劳拉也顺理成章的成为会展最佳展台模特和最佳主角。



N64在日本的销售势头虽然十分糟糕，不过在北美却有极高人气。本届E3展任天堂重点推介的是该公司旗下Rare所开发的游戏，首先是之前代号为"Dream"的游戏，该游戏采用"超级马里奥64"的引擎。另外一款大受关注的游戏就是N64上最强FPS《007黄金眼》，该作还展出了试玩版。而N64上的顶级大作《F Zero 64》和《塞尔达64》仅仅展出了预告片。SFC虽然已经基本退出市场，任天堂方面也没有SFC游戏的开发计划，不过依然有几款值得关注的游戏展出。首款对应Super FX强化芯片的SFC游戏《星际火狐》突破了SFC的极限图形表现能力。而《星际火狐64》则是首款对应N64振动包Rumble Pak的游戏，是任天堂夏季的重头戏。与一年前不急不慢的态度不同，PS的巨大成功显然让任天堂产生了危机意识。于是在此次E3上，他们宣布将会降低N64软件开发所收取的权利金费用，希望改变N64第三方软件商太少的局面。

家用机市场上，世嘉在97年开始全面衰退，本届E3展上同样阴云环绕，这次的展会上世嘉正式展出了之前公布的NetLink网络套件，并且公布了对应游戏《炸弹人》等。不过SS上的游戏实在有限，除了CAPCOM的《生化危

www.plumbook.cn

机》外，世嘉本身仅有炒冷饭的《Sega Ages》合集、《索尼克合集》等勉强维持局面。世嘉方面似乎又在转移经营方向，公布了他们进军PC游戏产业的计划，宣布将在今后同时推出SS和PC版游戏。

本届E3展后诞生了E3最权威的评奖活动“E3游戏批评家大奖”（Best of E3 Game Critics Awards），由多家权威游戏媒体的主编担当评委。从本届E3的得奖作品就可以看出——这是一届属于电脑游戏的E3展，所有获奖游戏全部为电脑游戏，电子游戏仅有《最终幻想VII》入围，不过最后还是没能得到大奖。本次获得最佳展台奖的是索尼，Eidos则捧走了最佳活动奖。

（四）1998年5月28日至30日　亚特兰大市世界会议中心

98年E3展给人的最大感觉就是——这是一个3D游戏的世界，甚至E3的会标也变成了具有空间立体感的全3D形象。本届E3展上共有1600多款新作展出，展厅面积达90万平方英尺。游戏图形的全面3D化是本届E3展一个十分明显的趋势，不管是PC还是家用机，非3D游戏几乎没有立足之地。PC方面由于一些显卡大厂的参与，一时间将3D游戏炒地轰轰烈烈；家用机方面，世嘉新主机DC的出现引起了又一轮的3D化竞争。本届E3展还增加了一些座谈会、研讨会等节目，邀请业内名人讨论游戏产业的发展方向。这些项目也成为今后E3展的重点。

98年是任天堂大作攻势最为猛烈的一年，本届E3展上任天堂重点展出的就是首个Fam'tsu满分游戏《塞尔达传说：时之笛》。美国任天堂主席霍华德·林肯将本作称为“史上最伟大的游戏”，宣布该作将于11月23日发售，预计将在年内卖出200多万套。还有一款重点游戏是《007黄金眼》的续作《完美黑暗》，任天堂宣称本作画面比“007”好两倍，敌人比前作聪明200倍。而《F-Zero X》同屏将会出现60辆交通工具，运行祯数为每秒60祯。会场上还展出了《马里奥RPG》、《星球大战：侠盗中队》、《Quest 64》、《恐龙猎人2》、《Mother》等，可说是N64有史以来最豪华的游戏阵容。已经发售九年的GB在本届E3上依然光彩夺目，任天堂展出了GB上的两个新周边：照相机和打印机，可以让玩家在粘贴纸上打出自己的黑白相片。任天堂还宣布将会推出彩色版GB，可同屏显示56色的GBC将会在11月23日发售。任天堂另外一个重大计划就是将“口袋妖怪”的风暴带到美国，宣布“口袋妖怪”动画片将从9月5日起在美国播出，游戏版将在其后的9月28日上市。在日本卖出了250万个的皮卡丘钥匙扣也将在北美发售。

世嘉经历了97年的门庭冷落之后，本年度成为E3上最受期待的公司，原因就在于他们的128位新主机DreamCast。世嘉将这款曾经代号为“黑带”、“妖刀”的主机称为“终极游戏平台”，不过令普通参观者失望的是，本届E3展世嘉并没有正式公布DC，仅选择了部分媒体对该主机进行参观报道。世嘉向媒体展示的是一款未完成的射击游戏《Insector 3D》，这款游戏虽然只使用了DC 20%的系统资源，却已经是E3展上所出现的画面最惊人的游戏。世嘉宣布将会为DC发售投入1亿美元的广告预算，在美国两万家零售店展示DC运行效果。世嘉号称DC发售时将会有10到12款游戏，不过令人失望的是DC在美国的发售日比日本整整晚了一年。由于SS当时在美国已经几乎停产，为了填补长达一年的空挡期，世嘉决定在美国推出《死亡之屋》、《铁甲飞龙传奇》、《光明力量3》等日本市场上的劲作。

索尼本次占据了最为庞大的展区，不过由SCE开发的游戏影响力依然十分有限，好在各大第三方的鼎立支持让索尼展区始终高潮不断。索尼甚至在会场外搭起了一个“PlayStation城”，在其中设立了一大批试玩机台，让那些进不了会场的青少年也能感受PS游戏的精彩。继《最终幻想VII》在全球范围取得巨大成功后，SQUARE本年度开始大肆扩张。PS的第三方游戏中，Square的作品是质量最高、最受关注的。为了能更加深入美国市场，SQUARE不再通过SCE代理游戏发行，直接与EA合作在美国成立游戏发行公司。这次展出的游戏体现了SQUARE一向的高标准，除了《最终幻想VIII》、《寄生前夜》、《异度装甲》和《武藏传》都是SQUARE在美国重点宣传的游戏。KONAMI同样是这两年成长迅速的公司，本届E3展Konami同样以PS游戏为主。首次公布的《寂静岭》和之前引起轰动的《潜龙谍影》是KONAMI的展会重点，其中《潜龙谍影》更是夺得“最佳电子游戏奖”。

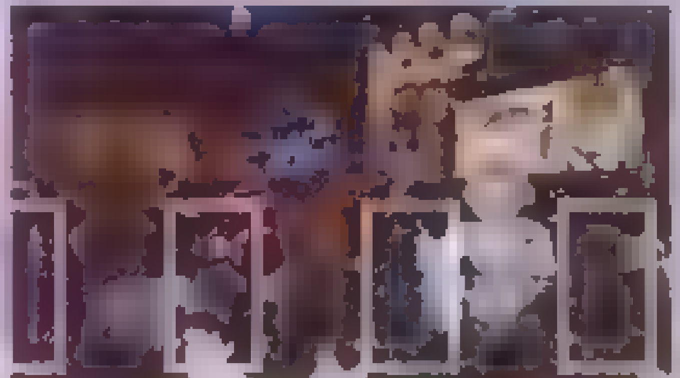
（五）1999年5月12日至15日　洛杉矶会展中心

由于美国多数游戏公司都集中在洛杉矶及硅谷附近，每年都要赶往亚特兰大让多数厂商感觉十分不便，于是在1998年的E3展上IDSA就宣布99年E3展将会搬回洛杉矶，并且与洛杉矶会展中心的管理机构签署了一份截至2012年的合同，因此今后的E3展将一直在洛杉矶会展中心举办。该场馆在99年经历了一次翻修，因此在本届E3举办时会展面积又有所扩大。本届E3出展游戏达到了历史之最，为1900款，三天之内接待了5.5万名参观者。

99年E3展无疑是PS2的天下。虽然索尼在3月份就已经发布PS2，让该主机在E3上的展出少了分新鲜感，不过PS2毕竟是前景最为光明的新一代主机，有关该平台的讨论始终是本届E3展的焦点。可惜会场上对应PS2的展示游戏非常之少，索尼为了展示PS2的机能特别制作了《GT赛车》PS2版的试玩版。索尼当时宣布PS2的多边形处理能力为每秒7500万，是DC的15倍，当然后来的事实证明这只不过是索尼用来压制DC的宣传口号而已。PS的游戏阵容依然处于颠峰状态，这次索尼展出了几款极具号召力的第一方游戏。首先是千万级巨作《GT赛车》的续作，虽然画面上已经无法进行强化，本作三倍于前作的内容依然令人大为期待。另外SCE着力培养的又一个吉祥物“小龙斯派罗”也展出了最新续作。本届E3上PS游戏阵容虽然庞大，不过基本上都是续作的天下。

SS没落之后，世嘉将全部资源都用在DC身上，并且为该主机的顺利发售投资2亿美元。继日本市场之后，世嘉宣布将与99年9月9日在美国推出DC，售价为199.99美元，主机内置modem，真正实现了SS上未能实现的网络计划。世嘉计划在MTV频道投入600万美元广告费，预计在次年3月底卖出150万台DC。这次世嘉展出了相当庞大的游戏阵容，除了原创大作《索尼克大冒险》外还有《世嘉拉力2》、《VR战士3》、《死亡之屋2》等完美移植的街机大作。最令人震惊的是会场上展示的一段《莎木》的预告片，另外CAMOM为专门为DC制作的《生化危机：代号薇罗尼卡》也展示了多段预告片。NAMCO在DC上推出的《灵魂能力》以其近乎完美的画面和系统夺得了本届E3“最佳格斗游戏奖”，亚军同样由CAPCOM的DC游戏《能量宝石》夺得。此外世嘉还宣布了多款对应DC的网络游戏，包括北美著名网络游戏公司Turbine代号为“开拓者”的游戏，以及Interplay的《博德之门》等。

任天堂的128位机计划也在本届E3上浮出水面。霍华德·林肯在E3展前演讲中向公众宣布了他们代号为“海豚”的新主机规格，当任天堂宣布这款主机将不再使用卡带媒体时，引起了台下了一阵欢呼。“海豚”将由任天堂与松下合作开发，采用I[illegible]微米工艺的[illegible]MHz“G[illegible]”CPU，并且[illegible]使用DVD，基本[illegible]上第一方软件商大感满意。这次展出的N64游戏



www.plumbook.cn

中，有几款对应主机内存扩充包的作品，包括《星战前传竞速》和《完美黑暗》，前者宣传费用预算达1000万美元，后者则利用扩充包将之前的工作成果加以强化。此外《大金刚64》终于首次公布，《口袋妖怪竞技场》也宣布将于秋季发售。最具话题性的是在任天堂展台上公布的N64版《生化危机2》，这是N64上的首款512Mbit游戏，也是N64上第一款大量采用CG动画的游戏。另外展出的一些游戏还包括《马里奥高尔夫》、《永恒的黑暗》、《命令与征服》、《星际争霸》等。GB游戏方面展出了《超级马里奥兄弟豪华版》、《口袋妖怪 黄》、《口袋妖怪弹珠》等。

本届E3展总体来说是新一轮主机大战的预演，除了索尼、世嘉、任天堂为其新一代主机做秀外，还传出了微软将会推出Xbox的传言。

（六）2000年5月11日至13日　洛杉矶会展中心

进入2000年，128位主机大战正式拉开帷幕。新主机发售意味着新的商机，为了在众多竞争对手中脱颖而出，各厂商在E3之前数月就为展会做好准备。到2月底，54.8万平方英尺的参展场地已经被500多家公司预订完毕。本次展会虽然场地规模有所缩小，出展游戏却达到了2400款之多。微软、世嘉、索尼等纷纷在会场外布置了展示区。本届展会主题为“超越想象(Beyond Imagination)”，最终吸引了6.2万名参观者。

PS2已经于3月4日在日本发售，本届E3展上，SCEA正式宣布美版PS2将于10月26日发售，售价299美元，销售目标为2001年3月底之前突破200万台。另外SCE还宣布日本方面的PS2网络服务eDistribution将于2001年启动，初期为游戏在线服务，第二阶段为网络游戏下载。虽然PS2尚未在美国发售，本届E3展出的PS2游戏已经十分丰富。除了早已在日本公布的《街头霸王EX3》、《鬼武者》、《保镖》、《黑云》等作品外，全新公布的《GT赛车2000》和《装甲核心2》似乎是人气最高的PS2游戏，当然在KONAMI的《潜龙谍影2》面前，所有的大作都显得黯然失色了。继98年前作取得“最佳电子游戏奖”后，《潜龙谍影2》再度以全即时演算的画面震撼全场，成为本届E3的最佳展会游戏。长达10分钟的MGS2预告片搭配气势磅礴的音乐赢得一片喝彩。同时成为展示PS2机能的最佳游戏。PS虽然已经步入晚年，不过毕竟依然是美国市场上的主流。本届E3展上公布的PS游戏阵容相当强大，重点大作有《最终幻想IX》、《勇者斗恶龙VII》、《超时空之轮》、《恐龙危机2》、《寄生前夜2》、《天诛2》、《龙战士4》等。

2000年是世嘉在家用机硬件市场最后的辉煌，本届E3展上世嘉展台也展现出一种回光返照般的繁荣迹象。虽然在日本市场上DC因为PS2的出现开始逐渐没落，不过在美国却是气势如虹。这次世嘉的展位面积相当之大，分为中央展台区、Sega Sport区、Sega Net区以及游戏试玩区。各个展台上市场都有精彩活动。其中人气最高的当数《太空频道5》的现场歌舞秀，由于该作将于展会之后发售，本次E3就成为最佳宣传舞台。世嘉甚至不惜血本请来瑞奇·马丁担当领舞。最具戏剧性色彩的是世嘉举办的现场游戏制作人专访及签名活动。国外媒体在采访中裕司时竟然眼泛泪光、要求签名时更是双手发抖。更有甚者，有人在拿到铃木裕签名时竟然感动地跪在地上向铃木裕顶礼膜拜。Sega Net展区人气也相当之高，世嘉在展会上一口气公布了20多款DC网络游戏，除了《梦幻之星在线》外，还有一大批对应网络功能的体育游戏。游戏试玩区内人气最高的还是《太空频道5》，世嘉不仅设置了十几个试玩机台，还摆出舞台让美女大跳钢管舞。另外《莎木》、《街头喷射小子》等则吸引了大批媒体的注意。

相比索尼和世嘉，本届展会上任天堂显得低调许多。去年E3展公布了“海豚”之后就很少有相关消息公布，本届E3展上依然没有该主机的消息。本届E3上N64游戏阵容依然十分强大，不过多数都是之前已经公布的作品。最受关注的当数《生化危机0》和《塞尔达传说：梅祖拉的面具》，不过《生化危机0》后来由于各种原因转移到了NGC上。另外还有几款值得注意的游戏有《马里奥故事》、《马里奥网球》和《洛克人64》等。

微软在E3展两个月前的“游戏开发者大会”上已经公布了Xbox，本届展会上并没有公布什么新消息，只是应付般的发布了几段已经公开过的演示片。倒是在E3之后公布了Xbox的一些最新技术细节。本届E3还有一件值得一提的事就是中国游戏软件商终于加入了E3的行列。目标软件公司的RTS游戏《傲世三国》在Eidos的展台上出现，虽然并没有引起多少人的注意，对于国产游戏依然是意义深远。

（七）2001年5月16日至18日　洛杉矶会展中心

本年度的E3大展场地极其庞大，7500个展位总占地面积达100万平方米。不过本届展会参展厂商的数量却有所下降，仅为400家，其中123家为第一次出展，而往年参展的一些小型公司这次都没有参加。不过一些主要参展商的规模依然在扩大，总共展出各种产品数量达2000款，其中750款为首次公布。IDSA会长道格拉斯在本次展会间对当今游戏产业状况的评价是：“处处皆游戏，人人皆玩家。”。

本届E3展一个重要亮点是由业内知名人士参加的研讨会，其中最受关注的就是在开展第一天有关新一代主机战争的论题，而参与讨论者正式三大主机厂商的代表人物：微软游戏部门高级总裁Robbie Bach、美国任天堂市场部行政副总裁Peter Main以及美国索尼总裁兼COO平井一夫。本届展会硬件商方面加入了微软，不过世嘉之前就宣布推出硬件市场，因此会场上依然是三足鼎立的局面。

微软在本届E3展上正式宣布Xbox将于11月8日发售，定价为299美元。微软为Xbox定下的宣传费用预算为5亿美元，准备进行一场游戏史上规模最为庞大的宣传活动，其相关活动费用预算甚至超越之前Windows 98的推广活动。微软制定的Xbox销售目标是60～80万台，预计在之后一个月内出货量达到100～150万台。会场上公布的Xbox游戏也相当丰富，其中不乏名门大厂的一流大作。继之前的春季东京电玩展后，Tecmo再度展示了Xbox上的《死或生3》，并且宣布本作将成为Xbox的首发游戏。Capcom也是Xbox的坚决支持者，公布了Xbox独占的《恐龙危机3》和《幻魔鬼武者》。微软最得力的合作伙伴就是世嘉，世嘉公布的Xbox游戏多达11款，包括《死亡之屋3》、《枪之女神》、《铁甲飞龙》、《世嘉GT2002》、《街头喷射小子未来版》等。

PS2在北美发售后取得了巨大的成功，到E3展时已经卖出了300多万台，全球销量更是突破了1000万台。不过人们依然抱怨PS2上没有真正的一流大作。因此索尼希望在本届E3展上带给人们更多购买PS2的理由。本届E3上展出的PS2游戏均已十分成熟，除了之前的《潜龙谍影2》外，具有强烈真实感的《寂静岭2》、究极华丽的《最终幻想X》、史上最真实的《GT赛车3：A规格》等都让人们见识到PS2游戏所应该具备的水准。网络游戏是本届展会的一大主题，索尼同样开始筹划其网络计划，宣布将与AOL时代华纳合作推广PS2网络服务。

任天堂针对微软将NGC的美版发售日定于Xbox之前三天，也就是11月5日。售价方面NGC仅为199.95美元，是性价比最高的主机。此外，任天堂还公布了空前豪华的软件阵容，包括《路易的鬼屋冒险》、《动物之森》、《任天堂全明星大乱斗》、《马里奥聚会4》、《生化危机0》、《星际火狐大冒险》、《[illegible]》等一线大作，不过现场公布的游戏预告片并不多。任天堂推出NGC时另外一个重要战略就是与GBA的联动性，并由宫本茂亲自讲解了二者出色的联动性能。

www.plumbook.cn

（八）2002年5月22日至24日　洛杉矶会展中心

2002年游戏产业呈现全面高速发展状态，美国市场持续升温，欧洲市场更是爆炸性疯狂成长，而日本市场也逐渐走出2001年的低谷。由于“911事件”的影响，本届展会入场时需要进行严格的检查，因此在登记处挤得人山人海。

微软在本届E3展上的重点是Xbox网络服务“Xbox Live”，微软宣布这项服务将于秋季在美日欧三地同时开通，并且有6款对应游戏开发中，其中包括《虚幻锦标赛》和《梦幻之星在线》，而支持Xbox Live的厂商超过60家。微软在本次E3上设置了250个试玩机台，展区内遍布Xbox试玩机，其中还有对应Xbox Live的《虚幻锦标赛》和《NFL Fever 2003》。微软在会场上展出的游戏共有150款，这些游戏主要针对欧美玩家的口味，不过也有《铁甲飞龙ORTA》、《忍者龙剑传》、《铁骑》、《死或生沙滩排球》、《红海》等面向亚洲玩家的游戏。其中Tecmo的《忍者龙剑传》是在本届E3上首次公布的，三分钟的预告片足以表现游戏本身以及Xbox的非凡实力。另外《布林克斯：时空清除者》、《铁骑》、《脱狱潜龙》等都是在本届E3上首次公布的作品。

截至2002年5月，PS2全球销量已经突破3000万台。SCEA在E3展前记者招待会上自豪的宣布：“游戏主机的战争已经结束。”，SCEA宣称目前他们已经拥有10个以上的开发队伍，年底将会有400款游戏面世。索尼还宣布了近年来全球最具影响力的GTA系列的两年独占权，另外在本届E3展上首度公布的PS2大作有《潜龙谍影2：实体》、《鬼泣2》、《魂斗罗》、《寂静岭3》、《终极地带2》、《阿格斯战士》、《指环王：双塔》、《天诛3》等，其规模之庞大令人叹为观止。SCEA还大力强调了PS2在北美的网络计划，宣布将于8月27日开始销售网络套件。会场上展示的《SOCOM海豹突击队》展示了PS2网络游戏的魅力，另外还有之前公布的《生化危机Online》游戏影像。

往年任天堂在E3上的宣传主题一直是“Nintendo Difference”，本年度则变成了“游戏界的巨人任天堂”，表明任天堂的关注点已经从求新求异变成做大做强。而本届E3任天堂公布的游戏也确实具有王者风范，两大镇社之宝“马里奥”和“塞尔达”都展出了最新作品，《塞尔达传说：风之杖》更是首次公布，这款游戏采用卡通渲染技术制作，与早期公布的全3D真人比例的“塞尔达”完全不同，也因此引起不少玩家的不满。本届展会最后一天，任天堂召开记者招待会，宣布原社长山内溥将于5月31日起隐退，该由常务董事岩田聪担任新社长，任天堂的管理体制也将从之前的社长独裁制改为集团领导制。

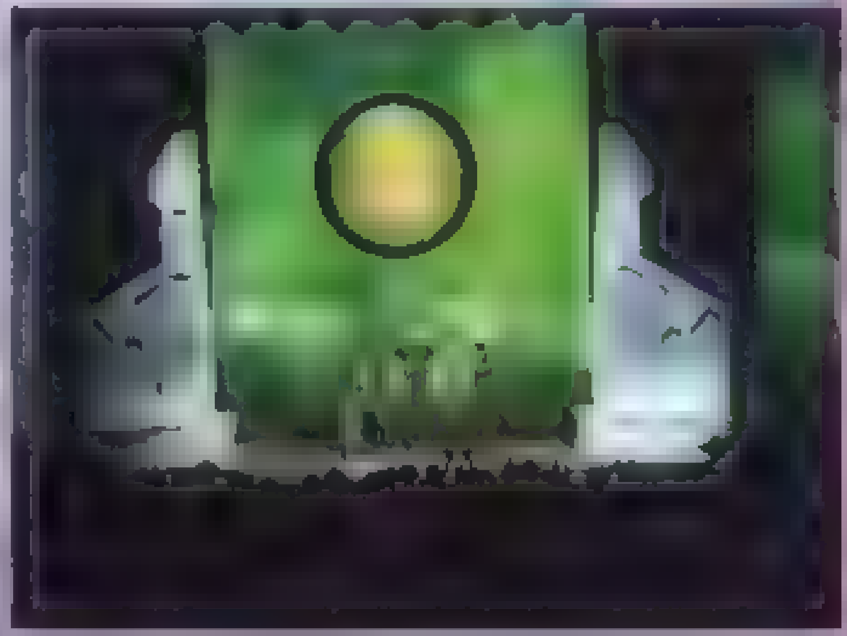
（九）2003年5月14至16日　洛杉矶会展中心

本届E3展共设有400多个展区，3天时间内吸引了6.2万名观众，展出游戏为1350款，其中83%将于年内发售。

本届E3展可说是索尼的天下，三大硬件商中展出内容最丰富、最有价值、也是人气最旺的展台便是SCEA。在会展前举办的新闻发布会上，SCEA公布了相当多的猛料，先是自豪的宣称PS全球销量即将突破1亿台，而PS2出货量也达到了5120万。不过最令人热血沸腾时刻发生在新闻发布会最后久多良木健公布PSP之时。索尼将这款掌机定义为“二十一世纪的Walkman”，并且为其定下了2006年之前1000万台的销量目标，显然是索尼未来发展的又一个重点。EyeToy也是本届展会上的亮点，这项产品的研发用了两年的时间，其新颖有趣的游戏方式获得了在场观众的一致好评。本届展会上PS2的游戏阵容依然是超级豪华，《潜龙谍影3 食蛇者》的公布令人十分意外，六十年代的时代背景设定出乎所有人的意料。会展之前索尼就宣布《GT赛车3》全球销量已经超过1100万套，因此《GT赛车4》便成为PS2现阶段的又一张杀手锏。CAPCOM的《鬼武者3》、《生化危机：逃出生天》同样具有极高人气。

任天堂本次宣传的主题在于“连动（Connectivity）”，强调GBA与NGC的互动性，并且在会场上公布了20多款对应游戏，包括《塞尔达传说 四支剑X》等。由宫本茂、Will Wright、岩谷彻和George Harrison共同演示的《吃豆人》成为本届展会的一段佳话。任天堂在本届E3上并没有表现出以往的霸气，岩田聪深刻反省了NGC业绩不佳的状况。不过此次展出的NGC游戏阵容并不简单，Konami、硅骑士与任天堂共同制作的《潜龙谍影：孪蛇》终于正式公布，此外《星际火狐 舰队》、《梦幻之星在线 卡牌革命》、《口袋妖怪频道》等都是在本届E3上首次公布的NGC独家大作。此外岩田聪还在本届E3上确认NGC后续主机目前正在开发中。

微软本次重点依然是Xbox Live，宣布将会建立一个在线运动游戏的新品牌“XSN”，即“Xbox Sports Network”。不过EA宣布退出Xbox Live全力支持SCE的PSBB计划对微软造成了相当大的打击。本届E3微软最为得意的大作是两款FPS游戏：《毁灭战士3》和《光环2》。《毁灭战士3》是微软在本届E3上公布的第一款游戏，这款PC顶级巨作的加盟让Xbox成为北美众多FPS迷们的不二之选。《光环2》则是微软的压轴戏，长大8分钟的实际游戏演示录像充分显示了这款巨作的魅力。另外《DOA Online》、《铁骑大战》、《忍者龙剑传》也充分展示了Xbox的高性能特点。



（十）2004年5月12至14日　洛杉矶会展中心

本届E3展无疑将是近年来最有看头的，索尼PSP、任天堂NDS将会在本届展会上正式发布，另外根据以往经验，新主机即将登场时将会是现有平台上大作最为集中、阵容最为庞大的时期。根据国外一些媒体的预测，本届E3索尼方面将可能展出从PS上移植的“最终幻想”，并且将可能会有可以与PS2互动的PSP作品展出。PS2方面据猜测可能会发布迷你版的PS Two，而PS2的新作重点将会是《GTA：圣安德里亚》以及《最终幻想XII》。NDS方面据估计会有5款以上的游戏试玩，NGC展出重点将会是《塞尔达传说 风之杖2》、《银河战士2》等。微软方面将可能会公布Xbox后续主机的状况，不过不会有太多细节，很有可能会公布相关演示动画。Xbox展出重点有《光环2》、《毁灭战士3》、《真梦幻生活Online》等大作试玩版，并且将会发布重要周边。当然以上多数还仅仅是猜测，至于今年E3到底会带来怎样的惊喜还是让我们耐心等待吧！

www.plumbook.cn

文：卡伦

此情可待成追忆

游戏史上的名场面赏析Vol.1

特别企划

在游戏的生涯中，你可曾为某个场面感动过吗？

也许那只是一句话，一场对决、一次回眸、一个微笑，也许你已看过那段情节无数遍，但直到如今，当那一幕每次浮现在脑海中时，仍不禁让你感慨万千。

对于你来说，那款游戏就叫作经典，而那幕场景就叫作名场面。

今天，就在这里，让我们来再次回味一下那些熟悉的人物，那幕熟悉的场景，那句熟悉的台词，以及那份久违的感动吧。

游戏史上的名场面赏析，自此始动。

沉入生命之泉的天使

出处：《最终幻想VII》
地点：忘却之都的生命之泉

少年呆呆地跪在原地，在他的怀中，女孩的身体渐渐变得冰冷，铺散在地上的长发也渐渐失去了那耀目的颜色。少年的心停止了跳动，他的生命停滞在空气中。谁，谁能救救她？少年绝望地抬头环顾四周，看到的却只是同伴们惊诧的目光，以及冷傲地站在自己不远处的那个杀人凶手。

那个银发的男子将双臂伸展着，闭上眼睛抬头朝向天空，仿佛在享受一种莫名的快感。

"艾莉丝……"少年轻轻摇晃着少女的身体，好像不敢相信刚才发生的一切。"不会的……不会的……"他一遍又一遍地喃喃自语着，可眼泪却不由自主地夺眶而出。

"不用担心，不久之后这女孩子就会成为星球能量的一部分。接下来，我会前往北方雪原另一端的约定之地。然后我与星球融合成为新的生命。而这个女孩……"

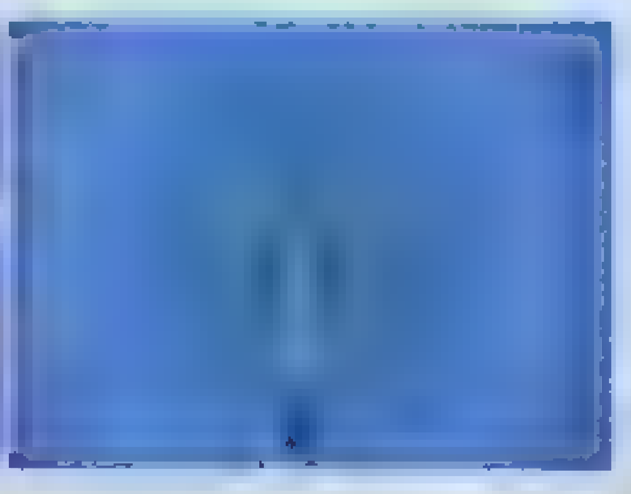
"闭嘴！"少年怒吼道。他紧咬着双唇，低头看着少女那安详的面庞，全身微微颤抖着。忽然，他昂起头，冷冷地盯着那个自己以往崇拜无比的传说中的英雄。

"我对什么自然的循环，还有你那愚蠢的计划一点都不感兴趣。"他慢慢地把脸转回来，凝视着怀中的少女，低声说道："艾莉丝走了。她再也不会说话，不会笑，不会哭……也不会生气了……"少年垂下了头，紧紧地抱住她的身体，颤抖得越来越厉害。

"我……我到底该如何是好？"他轻轻地把少女放在地上，慢慢地站起身来怒视着男子，"我的痛苦又将向何处发泄呢？"他大声喊道，脸上已经挂满了泪痕。

听到这番话后，银发男子终于睁开了眼睛，他将双臂放下，好像听到了什么奇怪的事情似的看着少年。"你究竟在说什么？难道是想告诉我在你心中也有感情的存在吗？"他开始狂笑起来，笑得几乎弯下了腰去："哈哈哈……别装出一副伤心的样子了。也没必要故意作出那种悲伤愤怒的表情。"他升到空中，嘲弄似的看着少年的身影。

"因为，克劳德，你只是个……傀儡……而已……"



在打败了杰诺瓦后，少年一步步地走近仿佛躺在地上睡着了的少女。他默默弯下腰将其抱了起来，缓缓地走进神坛下的湖水中。

她只是……睡着了吧。

少年拼命地想找出最后一丝希望来欺骗自己，但女孩紧闭的双眼及消失无踪的气息终于让他认清了面前的现实。

他深情地看着自己最爱的女孩，将她慢慢放入湖水中，撤身向后退去。而女孩渐渐沉入了那湛蓝清澈的湖底，棕色的的头发在水中渐渐绽开，犹如被风吹散一样。即使是这时看来，她的表情依然是如此的安详宁静。但少年却知道，自己已经永远地失去了生命中最宝贵的东西。

再见了……艾莉丝……

这是一幕所有经历过那个时代的玩家都无法忘怀的影像，不管你是否玩过《最终幻想VII》都是如此。SQUARE将艾莉丝塑造得太完美了，在那充满了死亡与肮脏的魔晃城内，只有她那美丽的笑容能让我们在心底感受到一丝暖意。可是，SQUARE却将克劳德的希望，也是所有玩家的梦想无情地摧毁了。相信在官方声明出来之前，想尽一切办法想令艾莉丝复活的玩家一定不在少数吧。在这数年之间，所谓的"艾莉丝复活大法"的秘技的各个版本更是流传于世界各地，虽然人们知道那根本毫无希望，但却又忍不住想要将盘放入PS中再度进行尝试。

殊不知，残缺才是美丽啊……

《王国之心》中的那次重逢，我们完全可以将其当作轻松之作而一笑置之。但如果SQUARE ENIX真的想让艾莉丝在《再临之子》中复活的话，那估计所有人都会坐不住了。《最终幻想X－2》中，他们曾为了钞票而让泰达再度出现在观众眼前。而当面对更能赚钱的《再临之子》时，谁又敢保证他们不会故计重施呢？

艾莉丝之死是出悲剧，但正是这出悲剧造成的残缺美让整部作品令人无法忘怀。我们不会忘记那一幕带给我们的悲伤与震撼，更不会忘记那宛若天使般的少女。因此，在这里我郑重地请求SQUARE ENIX，请不要再打扰死者的安宁了……

[illegible]的吸血鬼之王 [illegible]

他脸色惨白地半跪在地上，手捂着胸口像木雕泥塑般一动不动，鲜血从他的指缝间伸出，一滴一滴地滴落在地上。阿鲁卡多静静站在他的面前，却感觉不到一丝一毫胜利的喜悦。

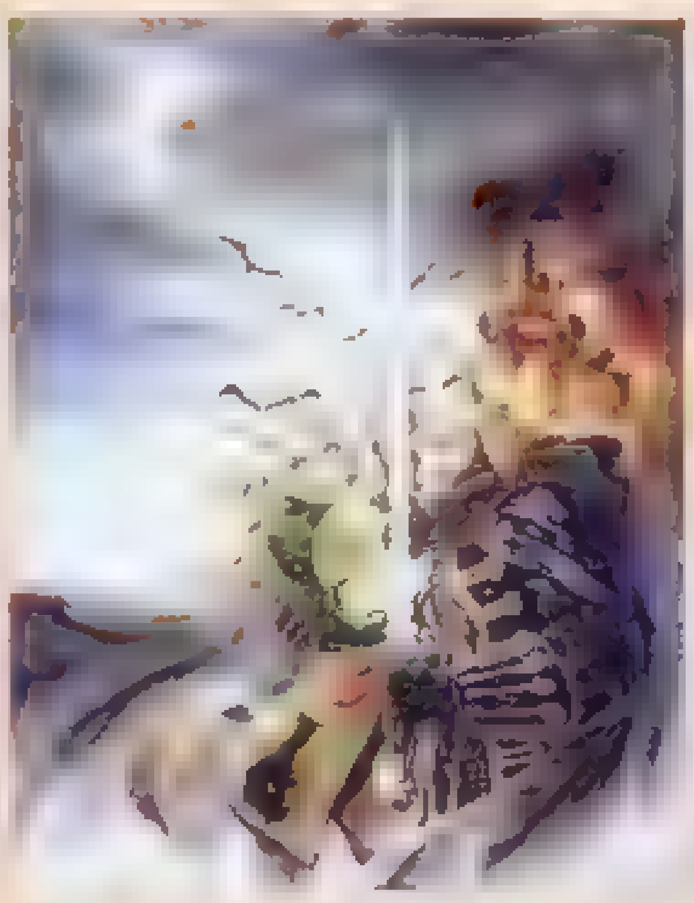
"为什么会这样？我竟然又败给了你。"吸血鬼伯爵的声音低沉得几乎象是梦呓，先前的那种冷傲和自信在他的身上已荡然无存。

"真正的力量，只有在保护他所爱的人时才能够发挥出来。从失去母亲的那一刻起，你的心中也同时失去了爱这种感情的存在，那时，你就已经注定了失败的命运。"

"是吗？过于痴迷于力量就是我的败因吗？还真是讽刺啊……"德拉古拉的脸上浮现出一丝笑容——毫无生气的笑容……

"阿鲁卡多，告诉我。丽萨……最后说的话是什么？"

阿鲁卡多将视线移向别处，缓缓说道："不要怨恨人类，假如人类的存在并不被许可，就让他们自己步上毁灭之路吧。还有……"他转过头来望着



吸血鬼之王，深情地说道："父亲，对你永远的爱……"

德拉古拉的身体震动了一下，抬头望着窗外的天空，沉思良久。

"我真的错了吗，丽萨……"

城堡坍塌了，德拉古拉伯爵回到了混沌的世界中，数百年来对人类的怨恨终于烟消云散。阿鲁卡多踏上了旅途，试图以一个普通人的身分平静的生存在这个世界，伴随在他身边的，是玛丽亚欢乐的笑声。

1796年，华美的乐章终于有了暂时的停歇。

但时光的齿轮，仍在慢慢转动着……

虽然说从红白机上的《恶魔城》几乎是每个经历过那个时代的玩家都曾接触过的游戏，但真正让这个系列在中国大红大紫起来的，毫无疑问则是这款《月下的夜想曲》。与其说现在多数国内玩家是"《恶魔城》系列"的FANS，不如说是《月下》的FANS更合适一些。这一方面要归功于其沿袭自二代《咒之封印》及借鉴"《银河战士》系列"的系统，一方面要归功于那行云流水般的动作及丰富的收集要素，而除此之外，绝对不能忽视的一点，就是那精彩的情节设定。而虽拥有一半吸血鬼血统，但却拥有正义之心的阿鲁卡多更是一夜间成为了无数少女心中的偶像。在最后的一战中，因为爱人丽萨的惨死而丧失理智，想向这个世界复仇的吸血伯爵在知道莉莎最后的遗言后终于醒悟了过来，将自己与恶魔城同时封印在了混沌中，这在当时不知打动了多少玩家的心。但这赢得无数赞誉的情节设定同时也让KONAMI陷入了无比的尴尬与矛盾中，之后这个系列正式更名为《CastleVan a》，这，大概也是《月下》所带来的副作用吧（笑）。

空膛的手枪

出处：《生化危机2》
地点：浣熊市地下研究所

"自爆装置已经启动，重复，自爆装置已经启动。无法接受停止指令，请研究员从最下层的月台以紧急车辆逃走。"

嗡嗡的警报声一次又一次回荡在中心主机过道的机械桥上，从动力炉处传来的噼噼啪啪的漏电声不绝于耳。再过几分钟，这间研究所就将迎来将其化为粉末的大爆炸，而再过二十个小时，这个城市也将迎来自己的末日……

"里昂，我已经不行了……你放手吧。"艾达看着拚死拉住自己右手的里昂，用微弱的声音说道。她就这样悬在半空中，鲜血自伤口处缓缓滴落，而脚下则是落差将近百米的深渊。

"别说了，我现在就把你拉上来！"年轻的警官咬着牙说道，"我答应过要和你一起离开这里的！要走就一起走！"

突然，里昂感到左肩的伤口处传来一阵撕心裂肺的剧痛，那痛感几乎让其昏厥过去。他能感觉到，左臂的力量正一点点地在消失。如果这样继续下去的话，自己极有可能也会一同坠入深渊。但即使如此，他依然死死握紧艾达的手不放。

注意到里昂的异常情况后，艾达昂起头静静注视着青年，脸上渐渐浮现出一丝淡淡的笑容。

"如果……能够真的能和你一起逃走的话就好了，不管是去哪里……再见了，里昂……"

女子微笑着松开了自己的手。

在里昂惊愕的视线中，那个暗红色的身影自空中缓缓坠落，直至完全消失在弥漫在机械桥下层巨大植物散发出的淡黄色毒雾中。

"艾达——"

里昂跪在地上绝望地仰天长啸。此时的他再也控制不住自己的感情，双手抱头，失声痛哭着。

很不可思议的是，他对艾妮蒂并没有恨意，因为他清楚，那个女人也是这场悲剧中的牺牲品，所以，他只得将满腔怒火都发泄到那造成这一切的东西上。

利昂猛地站起身，从怀中掏出G病毒试管。紫色的液体在透明的容器中轻轻摇荡。

黑人警官的变异；遍布在整个城市内的丧尸；吐出如刀般锋利舌头的舔食者；下水道通道前到处爬行的虫子……断断续续的回忆蓦地聚拢起来，凑成了一幅幅画面，电影一般从他脑海里快速闪过。但最后停留下来的，是心爱女子那最后的笑颜……

"……就是因为有这种东西！！"里昂咬牙切齿地说道。他昂起头，用力将这令各方势力垂涎三尺的东西向桥下扔去。

但是，一切都已经无法挽回了。而见证这一切的，只有掉落在地上的那支刚才艾达指着里昂的手枪而已。

一支没有子弹的手枪……

何处是爱情最易萌发之地？

答案是 战场。

一方是新来浣熊市上任的年轻警官，另一方是前来寻找自己失踪男友的亚洲籍女子。在这宛如地狱般的城市内，相遇相识的两人在并肩作战后的相恋也可算是顺理成章之事。但遗憾的是，这却是一场永远都不可能有结果的恋情……

因为，身为神秘组织H·C·F间谍的女子来到这所城市的真正目的，只是为了得到G病毒的样本而已。

间谍这种生物，本应是抛弃了所有感情，以遵守命令为最高准则的机器才对。但是与里昂共同行动的艾达，却在内心中萌生了一种异样的情感。正是因为此，我们才会看到最后的那幕情景。

毫无疑问，《生化危机2》才是全系列中在国内最有影响力的一作，而相信每位将其通关的玩家 都绝对不会忘记发生在研究所通道桥上发生的那一幕。而在看到三代结束后的里昂和艾达的那两张谢幕插图后，又不知有多少人期待着两人在续作中相会的那一幕。如今时过境迁，《生化4》的时代也已前进了八年。斯人尤在，重逢却已不知何期。究竟等到何时，我们才能看到艾达再度出现在你我眼前呢？

知道这件事的，只有CAPCOM而已。

再见了，骄傲的狼

出处：[illegible]
地点：[illegible]

"在尤皮克语中，狼被称为'Kegluneq'，阿留申人把它们看成值得尊敬的兄弟。像我这样的雇佣兵才被叫做'战争的走狗'。那是对的，我们总是在等候买主，仅仅是价钱上略有差别而已。你说你侮辱了自己以及族人，你说在复仇的名义下出卖了肉体和灵魂的你现在只不过是一只狗而已。和我们不同。但那是我们，而不是你。狼是动物中的贵族，狗是永远不能跟它们相比的。你独来独往、桀骜不驯。那不是狗，而是狼。放心吧。你一直是头骄傲的狼，也会像狼那样骄傲地死去……"

在那银白色的雪原上，伴随着一声枪响，骄傲的狼微笑着永远闭上了眼睛。Snake默默地将手帕盖在她的脸上，转身向着另一侧的建筑入口走去。

"Snake……"Otacon背对着Snake跪在地上，肩膀微微抽动着，"你说过即使在战场上也会有爱情的产生……可是……可是我却救不了她！"他猛地站起身来，转身向大门走去的Snake激动地质询道："Snake！Wolf她这样战斗，究竟是为了什么？我又为了什么？你呢？你又是为了什么？"

Snake停下了脚步，他没有回身，背对着Otacon冷冷地说道："如果我还能活下来的话，那时我再告诉你。"

门关上了，留在那白色的雪原上的，是漫天飞舞的雪花，是回荡在天地之间的Otacon的低声抽泣，是孤独的狼狗的悲鸣……

她生于战场中，成长于战场中。枪炮声、空袭警报声、尖叫声便是她幼时的摇篮曲。当从残破的庇护所中被赶出来的那时起，日复一日，像狗那样地猎取食物仿佛便成为了她的宿命。每天清晨，当她从梦中醒来时，都会发现更多的亲人和朋友在身旁死去。那时的她只能向着初升的朝阳祈求自己能活到明天。

她曾以为这样苟延残喘下去就是自己的人生，而将其拯救出来并远离那一切的，是那位传说中的英雄——Big Boss，她的萨拉丁。

从那一天开始，她便成为了一名狙击手，从步枪的瞄准镜中冷冷地透视着丑恶的人性与丑恶的战争。她获得了重生，但与此同时，也丧失了对人类的感情。

在发生于雪原的那场最终战斗中，Wolf在临死前的那一刻与Snake的对话是《潜龙谍影》中最为FANS称道的一幕。虽然有人认为在本作中人物临死前大量的对话令作品的真实性略微降低，但他们也不得不否认，正是这些对话让那些所谓的反派人物是如此地深入人心。当玩家历经一番苦战击败Wolf后，却没有人会感到高兴，冰天雪地中的那声枪响让一丝悲凉充斥于我们心中。

这是一场悲哀的决斗，也是一场悲哀的战争……

自空洒落的希望之光

出处 《王国之心》
地点 命运之岛

"凯丽……就拜托你了。"

即将关闭的王国之心的暗之门内，银发的少年微笑着向挚友说道。

索拉凝视着利库的眼睛，用力地点了点头。

在米老鼠与索拉内外两把钥匙刃的光芒下，王国之心的暗之门在闪光过后消失无踪，可这个空间内却仍然是无穷无尽的黑暗与沉寂。忽然间，一个女孩的身影出现在了远方。

那是不知从何而来的凯丽。

索拉向其奔跑过去，唐老鸭在果菲的示意下也意识到当电灯泡似乎并不怎么好玩而停下了脚步。

但就在两人即将相遇时，空间却开始了剧烈的崩坏。

"凯丽，还记得你先前说过的话吗？我一直和你同在，并且一定会回到你身边的。我发誓！"

"我相信你！"

拉紧的双手在空间断裂的冲击下也不得不分开，但此时的少年脸上却没有了那份慌张，而是充满信心的看着喜欢的少女。因为他明白，只要相信心中存在着希望之光，那这光芒便终将产生奇迹！

（主题曲《光》响起）

光，闪亮的光。黑暗中，无数颗光点缓缓地自上空落下，既像飞翔在夜空中的萤火虫，又仿佛清洗这黑暗世界的光之雨。也就是在这光芒中，黑暗像破碎的镜子般在一瞬间化为块块碎片消失。

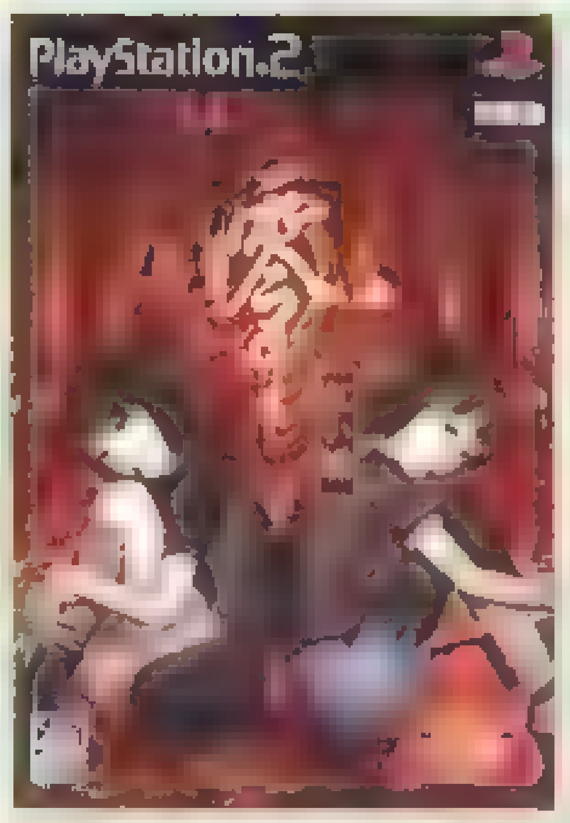
瞬息间，光点迅速飞舞在这世间的每一个角落，并幻化成了那一幕幕熟悉得无法再熟悉的景象。

一望无际的海洋，拍打着沙滩的海浪，温柔洒下的阳光，高大的椰子树，温馨的的小木屋。

黑暗散尽，出现在凯丽面前的，是蕴含着索拉、凯丽、利库三人无数美好回忆的——命运之岛……

虽然说《王国之心》的成功在SQUARE宣布和迪士尼合作时便已有了定论，不过依然有许多人一口咬定这是SQUARE堕落的捞钱之作。而当作品发售后，游戏的品质之高才让他们彻底闭上了嘴。最终战之后，伴随着宇多田光那首旋律美妙的《光》的响起，从天空落下的无数光点将那黑暗的世界彻底驱散，并让命运之岛的形态再度浮现在凯丽面前。

与其他几幕名场面稍有不同的是，《光》这首歌的响起在那一时刻起了绝大的煽情作用，这虽不是一个团圆的结局，但却是一幅令人充满希望的画卷。有传闻声称，《王国之心2》将在年底推出，等到那时，本作的FANS就可以再度进入那梦幻般的世界中了。



"我一直……一直都在这黑暗的地方等着你……"站在无底的虚之前的茧平静地看着妹妹，轻声说道，"那么，让我们开始吧……"

整个世界瞬息间变成了黑白两色，现在她们所在的场所就仿佛处于时空的狭间。不知从何而来的数白名宫司执着权杖站立在虚的四周一动不动，从他们身上零感受不到一丝生气。这偌大的空间内惟一散发着生命气息的便只有双子的姐妹两人。

"八重／零，我们虽然一起出生，但却还是会走向不同的生活道路，并各自死去，这些……我都知道……都知道的……"

"姐姐……"零一步步走上前去，尽量用坚定的声音说道，"我不是说过了吗？我们一直会在一起的……"

"可是，我们却不能无论何时都在一起啊……"茧盯着妹妹的眼睛，慢慢躺到了身后的那块祭石上。突然间，零感到意识变得模糊了起来，她不由自主地跟着姐姐一同弯下了腰去。

就在同一时刻，宫司们忽然不约而同地有节奏地将权杖向地上敲去，每一下都仿佛是敲击在零的心上，并导致她的心跳越来越快。就在她快要忍受不住想大声喊叫出来时，姐姐温柔的声音忽然传入了她的脑海中。

"不过，这样的话，我们就可以成为一体了。"茧轻轻握住妹妹的手腕，令她的双手放到了自己的脖领上，"所以，不要紧……"她的脸上浮现出了淡淡的笑容。

"杀了我吧……"姐姐在妹妹的耳畔轻声低语着。

昏黄的森林，在山道上奔跑着的少女，举行仪式的双子，被丢入虚中的妹妹……而这一切，都已被染上了一层血红。

权杖的敲击声回荡在地洞中，越来越急。

"约定好了哦，我们……永远都会在一起的……"

五彩斑斓再度返回了这个世界，但一切的一切都仿佛凝滞在了空气中。

忽然，宫司们纷纷高举权杖，发出了狂喜的呼声。零这时方才如梦初醒，她猛地松开了手，难以置信地看着姐姐脖领上那道红色伤痕中幻化出的红蝶之影。永远无法再睁开眼睛的茧脸上依然洋溢着安祥的笑容。

在宫司的欢呼声中，从后方缓缓走来的两个忘人走过零的身边，抬起了茧的身体，就在零面前将她毫不留情地丢入了前方那深不见底的大坑中。随之而即的，是从虚中缓缓飞出的那只红色的蝴蝶，零睁大了眼睛，惊恐地看着这一切，脑中变得

空白一片……

“谢谢……”

“啊……啊……啊——！”零发出了凄厉的惨叫，“不要，不要啊！”她一边拼命摇着头一边不住地狂喊着，声音变得那样嘶哑。

“姐姐！”她哭喊着奔跑在森林中，追逐着在前方飞舞着的那只蝴蝶，“对不起！对不起！”

御园内的祭坛上，无数只红蝶忽然同时飞起，在夜空中闪耀着凄美迷离的艳红。一只红蝶缓缓盘旋在零的周围，可当她伸手想要碰触它时，它却又向着天空飞去，越飞越远……

零呆呆地看着那只红蝶在天空飞舞着，最终淡淡地幻化消融于空气中。终于，她再也忍耐不住，跪在地上双手掩面失声痛哭着。

久违的阳光划破天空，光明又一次出现在了皆神村的上空。

红赘祭……完成了……

无辜的姐妹失足踏入了这个在地图上消失的村庄，由此被卷入了重重的危机与恐怖中。零在无数恶灵的围追堵截下拼命奔跑着想要找到姐姐，支撑着她的便是两人当初一同许下的誓言。但谁也没有想到，那无奈而悲哀的宿命，终究还是未能得到逆转……

当听到那声撕心裂肺的悲鸣时，相信被震动的并不只是卡伦一人而已吧。

在最终的结局中，零孤独地坐在长凳上，默默看着已被湖水淹没的皆神村。脖颈上浮现出宛如红色蝴蝶状的伤痕。这是双子互通的心灵感应最终留给她的馈赠。姐姐已化为蝴蝶消失于世间，而妹妹却将在生命中余下的这段时间里承受着弑亲的心理负担痛苦地活下去。

这是一出在命运的的齿轮下演出的戏，一场令人扼腕痛惜的悲剧……

决战的钟声

出处：《影之心II》
地点：飞鸟石舞台

黄昏的落日渐渐西下，天空的云朵飞速运转着，漫天的晚霞给每个人加上了一层血红色的轮廓。原本是祭祀荒神之地的飞鸟石舞台，由于充沛的灵力使其成为加藤灭世的立脚点。

身穿军服的男子静静站在那片土地上，等待着慢慢走近自己的黑发青年以及他的伙伴。

“你们来了。”加藤政二平静地说道，就仿佛早就知道一样。

“等很久了吧？”威尔缓缓走上前。

“见到艾莉丝了吗？”

“托你的福。”

加藤低头不语。威尔看着他，心头忽然染上了一层悲凉。在两年前的那场战斗中，他失去了艾莉丝，而加藤也失去了自己最爱的川岛阳子。而不一样的是，就在不久之前，加藤第二次眼睁睁地看着爱人惨死在自己眼前。想到这里，威尔不禁扪心自问，如果经历那件事情的是他的话，那么，现在自己又会做出怎样的抉择呢？

他没有想下去，或者说，他不敢继续想下去……

威尔叹了口气，抬头看着加藤问道：“你现在还是想毁灭世界吗？”

“不错，扭曲时空，让时光倒转回一百年前，重新创造世界。”

“一百年？”

“是的，一百年，那个把世界弄成现在这副模样的人们还没有出生的时代。这一切都是为了将这个世界导向于与现在截然不同的全新的未来。”

“顽固的家伙。”威尔看着眼前这位已经无可救药的老友，忍不住冷笑了一声。

“为什么，为什么要与这么多受到伤害的人一起活到现在，难道你们这么都向往这样不幸地活下去吗？”

“不对，他们是想用自己的双手去改变不幸，他们向往的是这样的未来，即使燃尽他们的灵魂也在所不惜。”

“战斗……是你的信念吗？”加藤问道。

“不。”威尔轻轻摇了摇头，他盯着故友的眼睛，嘴角竟然露出了一丝笑容。

“也许……是宿命吧……”

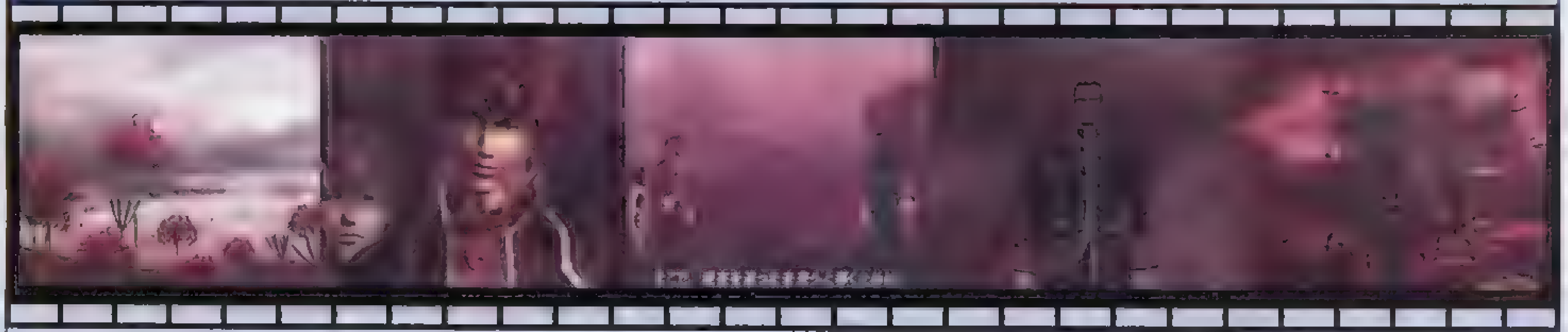
加藤微微一笑，转过身去。在从地上传来的剧烈的震荡与无数的裂缝中，石舞台缓缓从地底升起，巨大的铜铎飞向空中。

决定世界生死存亡的一战，即将展开。

这是一场本不该有的最终决战，在此之前，几乎所有人都以为击败阿斯塔罗特便意味着整件事情的终焉。但尼科尔向加藤发出的垂死的一击以及川岛阳子的舍身相救却将这一切彻底改变。失去了爱人的加藤愤怒地将尼科尔的头捏得粉碎，但却已无法改变阳子第二次死在自己面前，而自己却无能为力的这个事实。绝望的他将一腔怒火都发泄到了世界的身上，想以一己之力令时光再度扭转，但这也同时意味着现今这个世界的灭亡。

此幕景象不禁让我想起了《梦幻模拟战III》中发生在帝国元帅阿鲁迪缪拉和副官法娜之间的故事，但不同的是，因愤怒及悲伤被魔剑控制成为暗之王子佰督鲁的阿鲁迪缪拉最终因复活的爱人的呼唤而再度觉醒，可能唤醒加藤的又有何人？

在飞鸟石舞台前，两位挚友又站在了同一地点。他们曾经携手并肩作战，他们又曾是如此地亲密无间。而现在，两人却静静地站在对立的两边，一方是因希望而想守护这个世界，而另一方则是因绝望而决定将世界毁于一旦。这一切的一切，大概只能归因于两个字——宿命吧……



（The End……or……To be continued？）

后记 Vol.1

不要急着发火，我知道你心目中的名场面并未在上面出现，但请注意一下，在标题的后面还有着“Vol.1”这几个字哦。TVGAME发展至今已有数十年的历史，而称得上名场面的一幕又何止上千？即使我在这里写出几十几百幕来，也依然不敢保证符合所有人的口味。因此，卡伦在这里写下的这七幕名场面只是抛砖引玉而已。“此情可待成追忆——游戏史上的名场面”这个栏目将不定期地进行连载，而那些名场面的来源，就在于读者您的选择和意见。

如果在你的游戏人生中曾经历过某种感动的话，请来信（信件、Email、[illegible]等各种方式都可以）告诉我们，[illegible]让你无法忘怀的，而将这一切写出来并传达给其他玩家，让其他人一同来分享[illegible]的任务，就交给我们来做吧。

请记住，这不是结束，只是开始而已。

BY 卡伦

3DM-SM

GAME³ 游戏立方

VOL.057

栏目主持：多边形

多边共享区 File.12

挥之不去的怨念

为了配合《九怨》的销售，小说版《九怨 kuon 记忆之章》火热上市。这部原著小说从女主角浮月儿时的经历讲起，详尽地解释了《九怨》中一系列疑点与诡异事件的来龙去脉。或许你曾抱怨《九怨》艰涩难懂的剧情让你一个头两个大，但看过小说后你就会明白自己头大的原因了：游戏中删除了大量的非主线剧情，本是充满情感与热血创作出的剧本凝练到只剩下血浆，再加上时常穿插其间的日本古文，能完全看懂那才叫怪事。

FROMSOFTWARE 同时还给各大零售店铺发放了限定非卖品DVD《九怨 kuon序章》，其中包括摄影现场实录、动作/配音演员访谈、原画设定、制作人员讲谈以及开发秘话“九怨座谈会”。由于其中的宣传影像异常精彩，围观群众络绎不绝，许多零售店不得不专门派保安去门前维持秩序，恐怖题材对日本人的吸引力亦由此可见一斑。【D·S 提供】

▶ 好家伙，“力拔山兮气盖世……”，连项大将军的豪言壮语居然都能出现在日本游戏中，可见中国文化对日本的影响是多么根深蒂固。

超炫的 GBA SP 的保护外壳

近日日本有一款新的 GBA SP 周边登场，名叫“Protect Armor SP”。从它的名字便不难看出它是一种用来保护 SP 的周边，这是一种 SP 的保护外壳，造形和颜色都相当炫哦，个性张扬的掌机玩家不妨考虑一下，拿它来 SHOW 一定能吸引不少人的目光。其实这款周边不光具有保护 SP 的功能，还有提高握持手感的效果，因为它的背面具有特殊的凹凸设计，握持 SP 玩游戏时能获得更佳的手感，而且不容易让 SP 滑落。另外，在 SP顶部的通信端口和充电端口部位，该周边还设计有一个盖子，防止灰尘进入，当然这个盖子是可以打开并翻转的，在需要充电或者进行通信的时候就可将盖子打开，设计上比较体贴。该周边在日本售价为 750 日元，折合人民币约 60 元左右，3 月下旬已经发售，国内目前好像还没有见到，感兴趣的玩家不妨等一段时间，对这么有趣的东西国内商家应该不会坐视不理吧？【LIKY 提供】

单手玩《DQ V》

不知道大家注意到了没有，《DQ V》（PS2）中是可以单手进行游戏的。（当然，是左手）这样大家就可以一边玩游戏，一边吃零食了。（哦，不对，是另一手拿着攻略 -_-）方法如下：首先是 L3 键（垂直按下左摇杆）可以起到和△键相同的作用，也就是你可以用L3来调查；其实就是L1和L2的作用，通常状态下，L1 和 L2 是用来转视角的，但如果进入菜单的话，L1 就相当于“确定键”，L2 就相当于“取消键”，这样的话，单用左手进行游戏就成为可能了。不过，还有一项功能左手无法实现，那就是“调出菜单”，这个……你只好高抬抓瓜子的右手，去按一下○键了。（笑）【SOUL 提供】

▲《DQ V》的电视广告。帕帕斯老爹还真是满酷的，和他在游戏中的英雄风范十分一致。

春丽的广播剧

《街头霸王 II》里的春丽是女性格斗家的元祖，人气之高自然是不必多说了，可以想象以春丽为原型的同人会有多少，就连漆原智志（“《梦幻模拟战》系列”和“《梦幻骑士》系列”的人设）也画过春丽的同人画。关于漆原智志版春丽同人画的来历以及数量，向来都是同人爱好者们关注的话题。事实上漆原智志版春丽是当年《街头霸王 II》DRAMA CD（广播剧 CD）的封皮，也是通过官方认可的，因此严格来说并不能算是同人画。这部广播剧的剧情和游戏基本相同，最大的亮点就是出现了春丽的同事昆仑，这是在其他地方没有出现过的原创角色。有兴趣的玩家，先看看广播剧的目录吧，至于这套DRAMA CD现在确实很难搞到了。

1卷 春丽飞翔传说

ACT1 春丽の恶梦
ACT2 出动！
ACT3 バルログ强袭
ACT4 ロサンゼルス国际空港
ACT5 ハンバーガーショップにて
ACT6 ロセス ストリート

2卷 复仇の战士

ACT1 格斗王サガット
ACT2 地狱
ACT3 破戒僧 烈
ACT4 リトル トウキョウ
ACT5 复仇鬼走る！

3卷 魔人の肖像

ACT1 ヨガマスター ダルシム
ACT2 N·Y麻药搜查本部
ACT3 暗の因子
ACT4 チャイナタウン
ACT5 昏睡
ACT6 昆仑の想い
ACT7 魔性の夜
ACT8 デビルズタワー
ACT9 礼拜堂の决战
ACT10 净化の夜明け

【[illegible] 提供】

多哥你好！今天买了5月A，对《光枪选购一揽子攻略》文章有一点小小补充和心得，就是文章里面说光枪要接驳S线必须买组装的AV、S端子一体线，其实不需要，用原装的S线一样可以的，一般有S端子接口的电视，S端子和AV是在一起的，接好S线后，直接把光枪延长线接到空闲下来的VDIEO口就可以了，我一直是这么接的。【广州 小猪头】

胜负师：这显然不属于问题的范畴，严格说算是"找碴"吧。（笑）非常感谢您的资料提供，也希望其他读者如果看到文章中有什么错漏的及时指出，这是造福广大群众的义举啊！

胜哥好，在下最近爆机《鬼武者3》发现左马介的最终武器"毗沙门剑"简直就是个累赘，在最终战前入手却一点用也派不上，打信长根本就用不到这件武器，且二周目不能继承，是不是我没看清呢？【Email 问题】

胜负师：毗沙门剑的设计位置的确比较尴尬，如果追求"修罗"称号且之前杀敌数不到3000，倒是可以在取得毗沙门剑后在魔空空间里再多转转，除此之外确实派不上什么用场。当然，只要通关"鬼射的"的迷你游戏，选择"最强"模式的话一开始就可以拥有毗沙门剑，那就所向披靡了。

DEAR胜负师：在《鬼武者3》的最强模式中，一开始便拥有全部武器，那么魔空空间的道具得分是怎样计算的？在最强模式中，得到"鬼武者"称号能否取得米切尔的隐藏服装？希望胜哥不嫌弱智，耐心解答。【DARK】

胜负师：选最强模式或在上一周目已经在魔空空间取得左马介前作中的武器，那么魔空空间中相应位置的宝箱中的道具就会变成鬼药、秘药之类的东西，只要开启了这些关键位置的宝箱就可以获得道具分了。最强模式通关获得"鬼武者"称号也可以取得米切尔的隐藏服装。关于《鬼武者3》的评价系统，这里再补充两点，CAPCOM官方最近才公布了全称号的正确取得方法，"一闪"是一闪回数占杀敌数的30%以上；"铁壁"是损失的体力总量（两人相加）在初始体力槽长度的4倍以下，而且不能GAME OVER。因与之前的说法有出入，特此更正。

胜负师样，请允许我问几个小问题：①《牧场物语 女生版》是多少兆啊？我看UCG上写的是64M，但BOSS告诉我是128M的。②和朋友吵架，一生气、一狠心、一跺脚，把新买的SP摔了……（汗）好在SP还能用，只是外壳坏了。请问SP的外壳能不能修理换更换啊？③最后请问一句，胜负师样怎么了？看你的小编寄语写得好忧伤，是不是喜欢上了不该喜欢的人啊？我也有过此类的感受，完全可以理解你的心情，希望你能打起精神来！我会永远支持胜负师，支持UCG的！【江苏 小佳】

胜负师：①《牧场物语 女生版》的的确确是64M，至于BOSS为什么要把它说成是128M……可谓司马昭之心，路人皆知。②这个……什么事儿也别拿自己的爱机出气啊！多不划算。SP的外壳还是可以更换的，价格大概在四五十块钱，不算很贵，花100块钱够摔两次的。（大汗）③一个二十多岁的单身游戏杂志编辑，哪能不有点情感问题？本想借小编寄语的一个小角，小小地抒发一下，没想到引起了一些读者的注意。不管怎么说，还是要谢谢你的关心，今后众小编要注意，不要总是将低落情绪带到杂志中，以免让上帝们担心。

胜负师前辈：请问为什么许多游戏如《WE》、《鬼武者》、《自由之子》等游戏的PC移植版可以以较低的价位出售，而像大陆版PS2上的游戏却依然是168元的高价位？而且上面的游戏素质也不如刚才提到的那几款PC移植版。【山东 陈翔】

胜负师：关于TV游戏名作移植PC的定价较低，主要受三个方面影响。首先，这些游戏一般都是比较老的作品，代理商需要支付的版权费用不会很高；其次，移植汉化工作属于二次开发，周期较短，成本也比较低；第三，国内PC游戏市场的大环境决定了定价不可能太高，以精美包装和几十元的低价来与D版抗衡是当前PC正版游戏占据市场的苦方，但也的确比较有效。至于大陆版PS2的软件价格如果与日版、美版游戏三四百元的定价相比，确实不算很贵，相信索尼方面也是通过了长久的市场调查才定出了这样的价格的。只是现在软件数量比较少，消费者没有很多的选择，这一点是比较大的问题。

我有个问题想问一下胜负师和纱迦："读编往来"与"问题小卖部"之间是怎么的一种联系？是不是将问题寄到"读编往来"，然后纱迦转交给胜负师，再由"问题小卖部"来解答；还是寄给胜负师，由他直接来回答？【天津 くのいち】

胜负师 "读编往来"与"问题小卖部"的性质并不同，读编往来读者与编辑进行直接交流的栏目，内容结构较为丰富，回答的读者问题基本上均与杂志本身有关，玩家可在读编中畅所欲言，所以很多内容也不属于问答的形式，读者的意见、建议、趣闻、心情故事也会出现在读编中。而问题小卖部只是"游戏立方"栏目中的一个小版块，旨在为玩家排忧解难，主要解决一些硬软件使用、购买或是游戏攻略过程中的问题。如果是以信件形式向小卖部提问，那么信件会在分类之后放到胜负师手中，如果是Email形式，那么只要发送到游戏立方专用信箱game3@ucg.com.cn，那么胜负师就一定能看到。这里要说明一下，因为版面和时间问题，大家提出的问题可能无法一一答复，但提出的每一个问题，胜负师都会认真去看，这一点请各位放心。

胜负师大哥：我有个问题想请教，我三个月前买了一台PS2，一开始一切正常，但是两个月以后，我发现用振动手柄玩对应振动的游戏手柄没有振动功能了，但却可以正常操作。我特地拿到我朋友那里，奇怪的是手柄又可以振动了。我的PS2也没跌过碰过，买来之后就一直放在房间里，没振动到底是怎么回事啊？【佛山 刘志宏】

胜负师：你说的这种情况之前也有朋友遇到过，比较大的可能性一个是你使用的是组装手柄，振动时有时无的情况并不稀奇；还有就是手柄插槽的接触不良，你可以试试不把手柄插到底，稍稍拔出一点点，可能会有效。当然这只是个死马当活马医的办法，最好还是拿到有经验的修理师傅那里检测一下。

胜店长，您好：

我有几个《战国无双》的问题，望您在百忙之中抽空回答一下：①据友人相告，《战国无双》有一降低难度取得地狱道具的秘技，就是先以"地狱"难度进行游戏，在游戏途中"中断"记录，然后退至主菜单，进入设定把难度改为"易"，选"再开"继续游戏。此时敌兵的HP虽与"地狱"难度一样长，但各方能力却与"易"难度相同，而过关后取得的道具也为"地狱"的道具。但经我尝试之后却发现敌兵的能力丝毫没有改变。不知道是友人骗我，还是我在哪个环节上搞错了？②若真有此密技，可不可以用这种方法将难度降低来取得5级武器呢？③光荣公司有没有推出《战国无双》续作的打算啊？【沈阳 机迷横飞】

胜负师：①就这个问题，我专程请教了无双总帅。此密技有可能是你朋友听说的，因为在《真·三国无双2》中的确有类似的秘技，但是并不是降低敌人的能力，而是可以降低敌人的AI。也就是说虽然敌人是高难度时的能力，却只有低难度时的智商，使手手的敌兵攻击和防御的频率都变低了，自然就相当于降低了难度。但在《战国无双》中，这一方法并没有效果，所以你不必再试了。②有了第一题的答案，第二题也不必回答了。③作为"《无双》系列"的分支，《战国无双》的表现还是相当不错的，突破百万几乎已成定局，光荣既然又开辟了一条黄金大道，当然会继续走下去。《战国无双猛将传》、《真·战国无双》、《战国无双2》之类的续作或加强版几乎确定会推出，还请稍安勿躁，估计很快就会有新消息了。

邪魔院

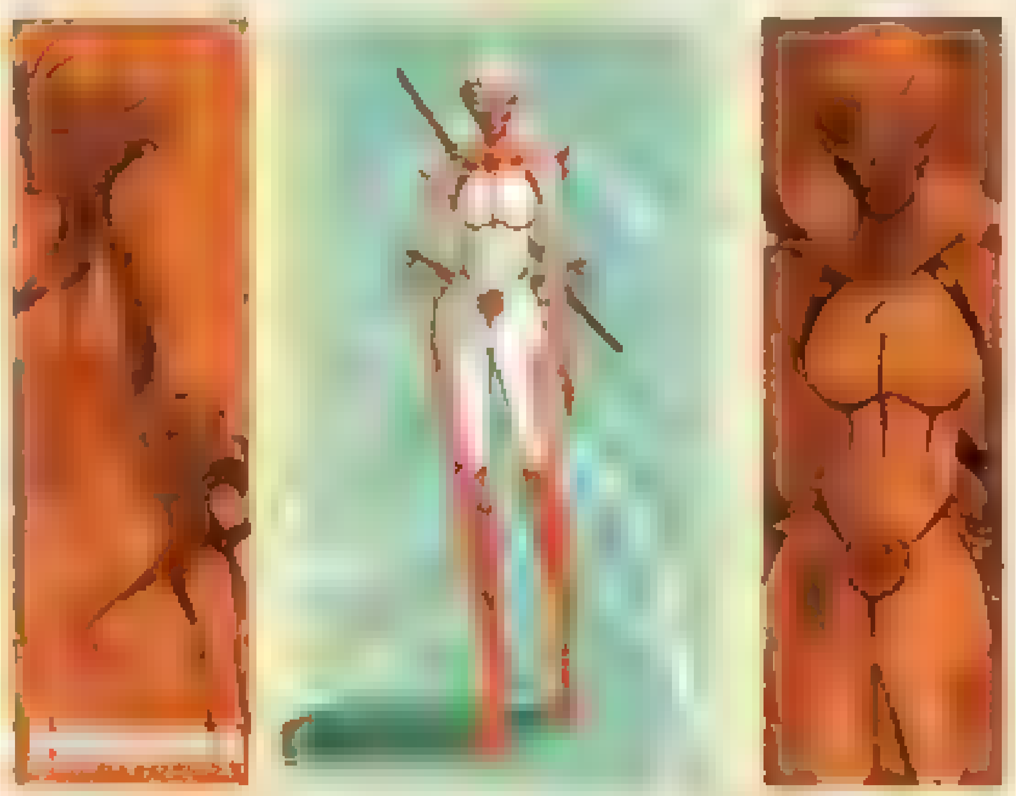
主持人：邪魔天使

皆（みな）さん、こんにちは、毎日（まいにち）楽しんでる邪魔天使（じゃまてんし）です……が、最近（さいきん）ミーランの試合（しあい）の負（ま）けでちょっと気持（きも）ちよくなくなっちまったんですが。まっ、大丈夫（だいじょうぶ）これから勝（か）つからさ。（大家好，我是每天都很开心的邪魔天使。不过最近因为AC米兰比赛的失利有点不爽，不过没关系，以后肯定会赢的。）活活，才开始做“传说小舞台”结果《传说》就有新作公布，而且里面居然还有《仙乐》的PS2移植版，难道这就是所谓的命运？这个世界变化得也太快了点吧……

每次在做这个栏目的时候我都在想，到底有多少读者会看得懂这些日语呢？其实能读懂的数量绝不是多数，能从中找到乐趣才是最重要的吧。就像玩游戏，有时并不需要什么追求极限，只要从中找到快乐就行了。看着那些游戏中出现的经典台词，能够知道它们是什么意思其实也是件不错的事情；从读者的问题中大家了解到应该是最多的吧，其实在每一次的回答问题中我都融入了一些日语小知识进去，大家看了之后也能多明白一些东西。

改（あらた）めてこんにちは、また古ゲームに夢中している邪魔天使です。最近ハマッているゲームは「スターオーシャン」です。（再次向大家问好，在下是还热衷于老游戏的邪魔天使，最近玩的游戏是《星之海洋》。^_^）本期受到了胜负师大人的鼎力支持，在此对他表示感谢！（\^o^/）在此特地为广大玩家献上《Shinobi 忍》中四名角色杀阵时的台词。说到杀阵就不得不提“杀阵”这个词到底是什么意思，其实“杀阵”指的是戏剧、电影里的武打场面、乱斗的场面，一般都是刀剑相拼什么的火爆镜头。**さあ、**不要废话了，下面就让我们来看看那些令人热血沸腾的台词吧！

绯花：



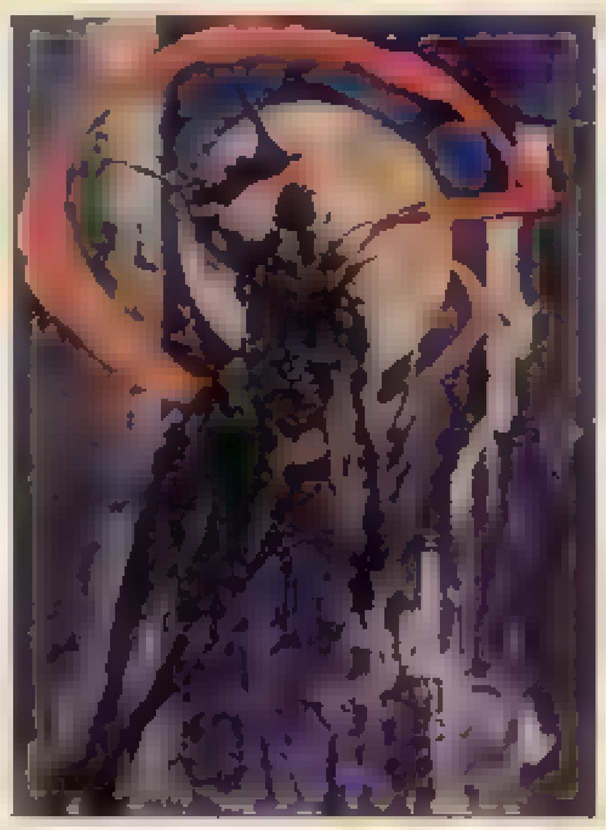
对忍者 **【私（わたし）が相手（あいて）なん、っいてないわね。】**（找我做对手，你真是不幸。）
【勝（か）てるとでも？】（你以为你能赢我吗？）
【甘（あま）いわ……】（你还嫩了点……）
对式神 **【闇（やみ）に消（き）えなさい……】**（消失在黑暗中吧……）
【せめて儚（はかな）く散（ち）れ……】（至少快点给我消失……）
【邪魔（じゃま）よ。】（你碍着我了！）
共通 **【隙（すき）だらけね……】**（破绽百出……）
【お休（やす）み……永遠（えいえん）に……】（安息吧……永远地……）
【遅（おそ）い！】（太慢了！）
【つまらないわ……】（真无聊啊……）

翡水：

对忍者 **【敗北（はいぼく）は死（し）……それが忍（にん）……】**（失败即死……这就是忍……）
【本気（ほんき）で勝てると？】（你真的以为能赢我？）
【……弱（よわ）すぎです。】（太弱了。）

对式神 **【これでは修行（しゅぎょう）になりません。】**（这样还不够。）
【殺（ころ）すだけ無駄（むだ）ですが……】（只是杀戮是不够的……）
【邪魔をしないでください。】（不要妨碍我。）
共通 **【死（し）んでください。】**（死吧。）
【もっ強（つよ）く……】（我还要更强……）
【あのひとに近（ちか）づくために……】（为了接近那个人……）
【視界（しかい）から消えてください！】（从我的视线里消失！）

秀真：



对忍者 **【許（ゆる）せ！】**（原谅我！）
【御免（ごめん）！】（对不起！）
【やすらかに……】（安息吧……）
对式神 **【いまにしてやる。】**（现在就超渡你。）
【臨兵闘者皆陣列在前（リンピョウトウシャカイジンレツザイゼン）】（临兵斗者皆阵列在前）
【滅（ほろ）びよ……】（毁灭吧……）
共通 **【散れ！】**（消失吧！）
【これも運命（さだめ）か……】（这也是命运吗……）

乔武藏：

对忍者 **【恨（うら）むがいい……】**（后悔去吧……）
【あまいっ！】（太嫩了！）
对式神 **【消えろ……】**（消失吧……）
【フッこの程度（ていど）か……】（只有杂鱼的水平吗……）
共通 **【臨兵闘者皆陣列在前】**（临兵斗者皆阵列在前）
【逝（ゆ）け！】（去死吧！）

日语Q&A

Q：在对话中经常看到很多地方出现“**いや**”这个词，比如“**いや、そうじゃない。**”（不，不是那样）、“**いや、やめて。**”（不、不要……）、“**いやなやつだな。**”（真是个讨厌的家伙。）请问有什么区别？

A：其实你说的这两个“**いや**”是两个词，意思是完全不一样的。“**いや**”当它读一调的时候是表示否定，就相当于“**いいえ**”，可以说是“**いいえ**”的口语形式，语气比较随便，比如：**それ、あんたの？いや。**（那是你的？不是啊。）当它读零调的时候就是形容动词的“**いや**”了，写成日汉字是“**嫌**”，表示“讨厌、不喜欢”，比如：**なんか嫌な感（かん）じ。**（我总觉得怪怪的。）

Q：请问“**何（なに）言（い）ってんですか。**（你说什么啊。）”这里的“**ん**”是什么？

A：这是一个标准的口语。这句话的标准说法是“**何言（い）っているのですか。**”不过在口语中如果说快了的话，这个“**いるの**”就会连到一块儿去了，久而久之就变成了你看到的这样（为了发音方便）。在口语中“**ている**”经常发略音，比如：**何やってんの。**（你在干什么？）

Q：男性用语和女性用语区分真的那么严格吗？

A：其实在现代日语中，男女性用语的区分已经没那么严格了，记得我看《暗黑破坏神》时，女主角洋子称呼自己就是“**僕（ぼく）**”，这个一般是小男孩或比较正式的场合下男性对自己的称呼，现在日本很多女高中生称呼自己也用的是“**僕（ぼく）**”。另外，日本现代的很多男性，特别年轻一代用语也在女性化，不知道这是潮流还是……（—_—b）

主持人：邪魔天使

乙女の一叶

呵呵，又跟各位玩家见面了，大家还好吧？趁最近女性向游戏推出的数量有所增加，所以小邪在此就以介绍这些游戏为主了，不过大家有什么好的文章还是可以投来哦，小邪同样会登出来的。(^_^）这个月最大的惊讶就是听说以硬派游戏闻名的CAPCOM居然要出一款女性向的恋爱家政妇游戏，真是……这个世界的变化太快了。另外就是“《传说》系列”也有新作了，居然要将《仙乐传说》移植到PS2上！（狂喜）天哪，这不是在做梦吧！再加上新的《火纹》，看来今年有的玩了。

乙女 GAME

游戏名：全职家政妇	PS2专用软件
类型：恋爱家政妇AVG	开发：CAPCOM
发售日：预定2004年夏	价格：未定

今年夏天CAPCOM向各位女性玩家献上的一份贺礼！故事发生在私立祥庆学园，这个政界、财界的公子小姐们就读的精英学校。玩家扮演的主人公是一位父母双亡失去所有财产的少女，为了找到半年前失踪的姐姐，她与这个学校的一名男子高中生签订了某个契约。“早上是女教师，晚上是家政妇，但真正身份是一名女子高中生”，这就是玩家要扮演的主人公的真实身份。

担当这部游戏人物设定的是白泉社的著名漫画家佑羽栞，并且该游戏也得到了白泉社的大力支持。佑羽老师的画风以华丽地表现出男子的帅气见长，而且故事情节的丰富程度也是广受好评。另外，这个游戏的漫画版也决定在白泉社的漫画专门志《花与梦》上进行连载。

游戏画面

▲再现漫画原稿的风格。

▲如王子一般的濑伊。(_)

▲作为家政妇时受到委托。

▲选择什么答案才好呢？

▲作为家政妇时的工作。

▲游戏中的字体一共有11种。

登场人物

铃原麦

故事的主人公，15岁的高中一年级学生，好奇心旺盛，有点冒失。半年前惟一的姐姐突然失踪，父母也因意外的交通事故而丧生，但这一切似乎都暗藏着一个秘密……

御堂一哉（CV：秋原秀树）

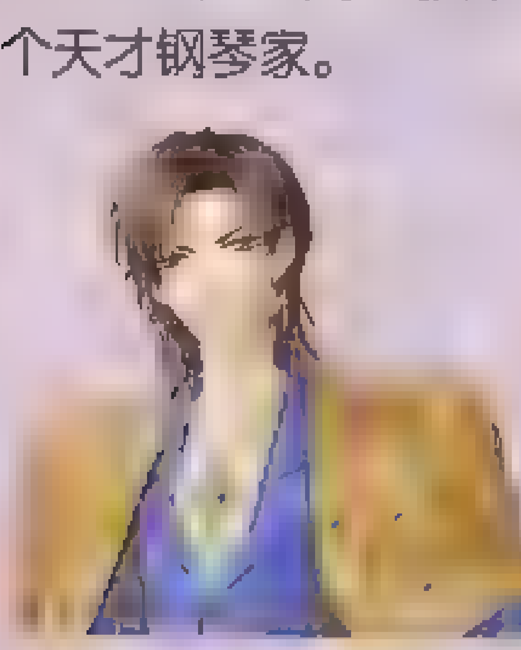
17岁（祥庆学园3年级）/178cm/61kg

旧财阀世界大企业“御堂组”的少主，祥庆学园的领导性人物。做事遵循常理，富有智性的冷酷青年。八面玲珑，是个多面手，除了家事之外其余的无所不能。

[illegible]

17岁（祥庆学园2年级）/175cm/55kg

待人温文尔雅，但是谁也不知道他到底在想些什么，性格无法捉摸。由于相貌秀丽，身材纤细，所以常被人误认为女孩子。他的钢琴弹得非常棒，是个天才钢琴家。



松川依织（CV：佐佐木望）

19岁（祥庆学园3年级）/182cm/67kg

出生歌舞伎名门，作为“女形”（歌舞伎中的女角）活跃于舞台上，但因为某个事件他抛弃了一切前往美国，最近回国后暂住在一哉家中。相貌帅气，具有成熟男性的魅力，所以在女学生之间有绝高的人气。

羽仓麻生（CV：樱井孝宏）

16岁（祥庆学园2年级）/180cm/69kg

大型银行羽仓银行的少主，从小作为银行的继承人来培养，所以对于那种严酷的培训非常反感所以离家出走而住进御堂家。爱好的东西有台球与摩托车，但很讨厌女性。

声优

从声优的相片就能看出这次公布的角色并不是全部角色，期待其他角色的登场！

照片第一排（从左往右）

秋原秀树（御堂一哉役）／佐佐木望（松川依织役）／樱井孝宏（羽仓麻生役）　成濑诚（一宫濑伊役）

照片第二排（从左往右）

子安武人（英二郎役）／松下美由纪（游洛院十和子役）／浅野真澄（秋崎夏实役）／中田让治（樱木永世役）／木内秀信（安藤征志役）

白泉社

日本著名的女性杂志社，出版的《花与梦》、《LaLa》等少女漫画杂志深受女性漫画迷的喜爱，并且多次着手媒体漫画的制作，麾下的DramaCD、Radio、TV动画、TV Drama、OVA、游戏数不胜数。

佑羽栞

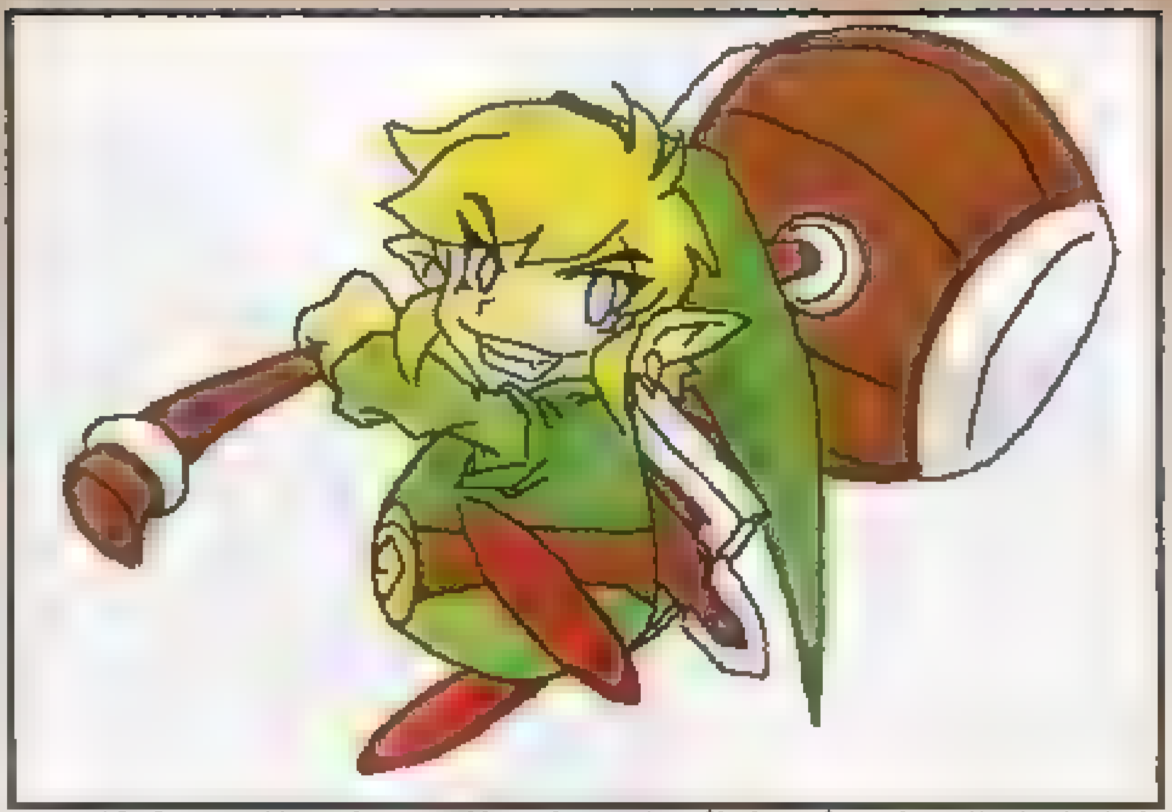
平成11年在白泉社《花与梦》初次刊登作品，之后在《花与梦》本刊以及《The 花与梦》上连载《漫画频道》（现在已出第1、2卷的单行本），是一名新锐漫画家。

心跳一角

文：阿修罗

THE LEGEND OF ZELDA
ALINK TO THE ZELDA
传说的传说

祝传说中的热门游戏专页再开！（鲜花、爆竹）这一次的专页说的是《塞尔达传说》，主持人自然是我这个传说中的“塞尔达、达达达、达人”啦！（某人：阿修罗的鼻子变长啦！）以前也说过，所谓热门游戏专页并不是对游戏的深入研究，而是从游戏的世界观、设定、犄角旮旯这些地方说开去，算是“旁门左道”啦！这一次重开专页之所以选择《塞尔达传说》这个题材，一是因为《四支剑＋》的发售，二是因为今年E3上《风之杖》的续作和掌机版的《塞尔达传说》肯定会再度让FANS惊艳，所以就提前给大家做个铺垫咯！


▲这个是阿修罗自己画的，全系列一共有4个，上一期在攻略中已经放过了一个拿剑的版本！还有其他两个未完成的版本，下几期的专页中会一一放出的！

“左利”的勇者

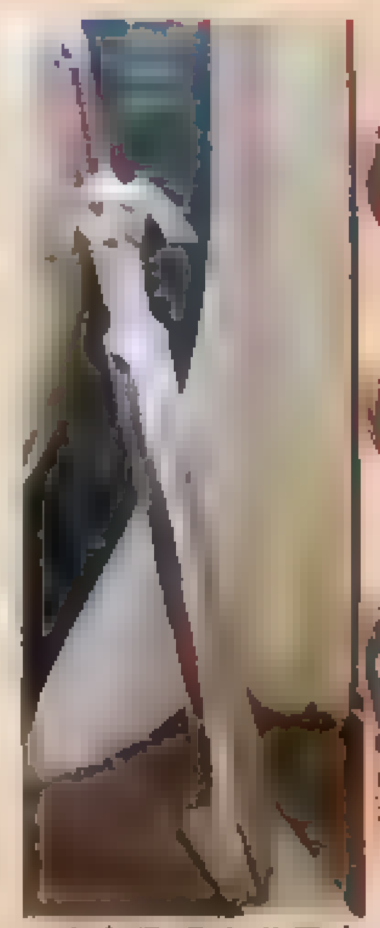
“左利”在日文中指的是那些比较擅长使用左手的人（就是中国俗称的“左撇子”）。不知道大家有没有注意过，在《塞尔达传说》中，主角林克就是一名“左利”的勇者！游戏中林克总是左手持剑、右手持盾，用回旋斩的时候方向也与一般人的习惯不同。虽然说“左利”的人也不在少数，但是为什么不采用大家更加熟悉的右手设定呢？“开始我们可没有想那么多，不过既然第一作里面林克已经是左撇子了，到了后面就不想改了，虽然每一代林克都不是同一个人。结果‘左利’就成了官方的设定了！（笑）”游戏的监督宫本茂在接受记者采访的时候这么说。不过听说他本人就是一个“左利”者……（我可没说两者之间有什么联系……）

▲SOUL提供的COSPLAY图片，专业啊……

退魔圣剑 Master Sword

寄宿着神圣退魔之力的圣剑，只有用这把圣剑才能击败恐怖的魔王加农多洛夫。在《时之笛》中，圣剑被供奉在海拉尔城的时之神殿中，当林克拔起圣剑的时候古代的封印也被打破了。为了获得抵抗邪恶的力量，林克沉睡了数年，最终以青年的形象出现在海利亚王国，并击败了加农多洛夫。后人称这个林克为“时之勇者”。在《风之杖》中，圣剑被供奉在海底海拉尔城的地下。这个时代的林克在通过了神之塔的试炼之后来到这里，获得了圣剑。不过因为赋予圣剑魔力的贤者们已经被加农的邪恶喽罗们杀死了，所以他不得不去寻找贤者们的继承人。在风和大地之贤者的帮助下，圣剑恢复了光芒，林克也正式成为了“风之勇者”。在海底加农城的顶部，林克和塞尔达公主联手击败了加农，将圣剑刺入了他的额头中，将这个悲剧的魔王再度封印了起来……

其实我要说的是，初代《塞尔达传说》中是没有退魔圣剑这个设定的……


▲这个是现实世界中某狂热者花了大钱打造出来的MASTER SWORD，不会发射剑光的……

官方的同人漫画？

任天堂是很有商业头脑的，懂得什么商品最能抓住玩家的心，也知道什么样的宣传才能起到最佳的效果。《四支剑＋》移植自GBA，相较于其他《塞尔达传说》游戏，该作面向的年龄层更加低龄画一点。在游戏推出的同时，由漫画家组合姬川明在小学馆旗下的漫画杂志《小学五年生》上刊登的同名漫画也开始了连载。之前日版《银河战士PRIME》发售的时候，任天堂也有类似的游戏漫画出现在正规的漫画杂志上，不过选择的媒体是更加成人化的讲谈社旗下的《マガジンZ》！前面也说过了姬川明是一个漫画家组合（就像藤子不二雄一样）。在这之前，他们还推出过《时之笛》、《梅祖拉的假面》以及《不可思议的果实》的同名漫画，反响也还不错，相信《四支剑＋》的效果也不会让大家失望的。这里就先送上第一话的其中两页给大家欣赏一下吧！

©1988-2004 Nintendo

SOUL的秘密花园

本期关键词：封面？

这期开始重新加入游戏截图　左下角其实游戏截图本来就应该是“花园”的一部分　只不过一直以来“花园”里放的截图太少了，另外今后截图的选材可能还是以怀旧为主　希望大家会喜欢*^◎^*

哈哈，这次不再是美版封面欣赏了，这次的几个“封面”是由玩家利用手头的资料自己制作的。第一幅《鬼泣》是用美国《鬼泣》漫画中的原画拼成的，有点意思吧？第二幅《鬼泣2》同样具有不输于官方封面的华丽感。不知道今年E3会不会有《鬼泣3》公布……

CAPCOM《龙战士4》插画。SOUL很喜欢这种休闲感觉的人物集合类插画　说到CAPCOM的RPG，SOUL突然想到了自己期待《洛克人X　突击任务》。啊，离题了　（笑）

CAPCOM的正统《荒野大镖客》（GUN SMOKE，1985年11月），至今有近20年了　现在，出自ROCKSTAR的《荒野大镖客》马上就要于4月27日推出了

同样是由玩家自制的“封面”，这两幅竟然还是未发售的游戏。左边一幅是KONAMI的《奈落破坏神》，由《恶魔城》之父五十岚孝司制作的新作，期待E3上有新情报公开！右边一幅，是NAMCO和任天堂合作开发的《星际火狐2》，不过这个LOGO是日文、外壳却是美版的……

当年PC-E上的光碟游戏的封面，这3作都是鼎鼎大名哦　以下分别是《恶魔城　血之轮回》、《歌舞伎　一刀凉谈》、《街头霸王》（《街霸》初代？红头发的隆？还有“FIGHTING STREET”这个名字

《潜龙谍影　孪蛇》插画，本期赠品也用了这幅画　这是小岛秀夫认可的除新川洋司之外的第二位插画师生赖范义所画。美式插画风格在这里另有一番超大迫力的感觉，尤其是对那些看惯了新川插画的玩家来说

来自SQUARE ENIX直良有右的插画，人物是《无限沙加》的劳拉。直良同时也是《FF9》的角色设计　去年年底的《前线任务4》也是直良的人设，初看人设似乎不怎么样，但在游戏中一动起来就完全不同了

游戏截图　这幅为MD 32X上的《VR战士》（1995年10月），咳，可形象地称之为“多边形战士”……游戏的容量“高”达32M

SFC上的《战斗机器人列传》（1995年），非常喜欢本作的战斗画面，我在想，现在的机战可不可以用这样真实比例的机器人，然后再加上现在PS2新《机战》那样的动感

1376XXXXXXX
DC 我觉得每一个月都有一两款大作推出市面，这些游戏都有剧情小说我希望每期都有一篇短篇小说。

1375XXXXXXX
TP 龙珠Z 舞空斗剧

1366XXXXXXX
TP 樱大战物语神秘的巴黎

1371XXXXXXX
DC 我建议UCG在短信方面要加强一点。可以让会员发信息找秘技吗？这样再贵一点也没关系。

UCG MOBILE

UCG MOBILE 推出后**反应热烈！**，订阅每日新闻及参加一句话评刊、短信排行榜的玩家**络绎不绝**。

UCG MOBILE 空前火爆！

为响应读者们的踊跃参与和热情建议，我们会不断增加新活动、开办新栏目，让玩家的手机与UCG联动起来！

上期“短信排行榜”活动中，获得 GBA SP 的读者

手机号码是138XXXX2750，来自江苏

（我们将以电话形式通知获奖者）

“短信排行榜”精美礼品得奖者

广东 136XXXX7836	广东 135XXXX2218	天津 136XXXX8461	北京 138XXXX8170
北京 138XXXX6451	北京 136XXXX5991	辽宁 138XXXX0425	安徽 139XXXX1628
湖南 135XXXX7306	黑龙江 137XXXX0361	广东 135XXXX0202	四川 138XXXX2928
陕西 137XXXX3885	重庆 139XXXX8551	北京 136XXXX9983	浙江 137XXXX3510
贵州 139XXXX7761	上海 137XXXX6366	上海 138XXXX1775	江西 135XXXX4740

本期所送出的精美礼品是极具珍藏性的金属封面笔记本。UCG MOBILE 将送出更丰富的奖品，希望读者更踊跃参与。另外，包月新闻的抽奖定为每月进行一次，从4月7日开通游戏新闻开始，我们会在5月7日当日从所有的包月用户中抽出一名幸运儿，赠送 PS2 主机，还不赶快加入？

Gamehalo 有奖问答

本期新活动

看过了本期的 Gamehalo 后读者一定会发现一个新亮点吧！没错！从本期开始Gamehalo将会增加互动问答活动，让玩家在观看完精彩的 Gamehalo 内容后，不但有小活动可以参加，还有中奖的机会！

发送GH+问题的正确答案 到33557770

您将有机会得到UCG为您送出的精美礼品。在这里提示一下，每个问题的答案都可以在当期杂志或 Gamehalo 中找到哦！

游戏排行榜

发送TP+当周正在玩的游戏名称 到33557770

每次将抽出数名幸运手机号码，赠送精美礼品。您也可以把选择该游戏的理由写在游戏名称后面，我们会抽选一些有趣的说明放在每期的短信排行榜中。当然，您也可以在短信后面附上您的大名。(^_^)

一句话评刊

发送DC+评刊意见 到33557770

提出您对当期杂志的意见或建议。让 UCG 不断进步！用短信发一句话评刊的读者将由互动信箱栏目每期抽出数名幸运手机号码，赠送精美礼品。

参与“游戏排行榜”和“一句话评刊”的用户均有机会获得 GBA SP！

游戏新闻（5元包月）

发送RB 到3355700

您将会每天收到由小编们精选的 1～2 条游戏新闻。

包月用户每月更有机会获得 PS2主机 等丰厚奖品！

温馨提示

读者在参加每一项活动之前一定要在短信前加上正确的前缀，这样才能进行准确的统计和查询，发送短信成功后会收到回复。另外，要注意定制游戏新闻与其他栏目的发送号码是不一样的，发送前一定要确认号码无误，避免发生不必要的误会。

◆UCG MOBILE 暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网的客服热线：010-68083018

空中网

文：纱迦

紅の海2 Crimson Sea

要用一句话来形容这个游戏，那就是科幻版《真·三国无双》。前作为XBOX作品，由于视角切换有问题，导致游戏销量平平。本作继承了前作成功的地方，并极大地改善了视角切换问题，游戏性陡然提升。为了让玩家了解前作的剧情，游戏中还收录了一代的所有MOVIE，总长度约1个小时，感觉超值。在“无双”新作的消息放出前，先用这个游戏来热身也是一个不错的选择。下面就让我们一同进入这个红色的世界吧！

NP技

SONIC AURA：发动后全身无敌，身体带有攻击判定，按×键可以进行冲刺。此技结束后还可以恢复一定的体力，发动中打死的敌人越多，恢复的体力越多。

METEOR SHOWER：飞到空中召唤流星雨攻击敌人。冲到人群中使用此技，很容易打出超高的连击数。

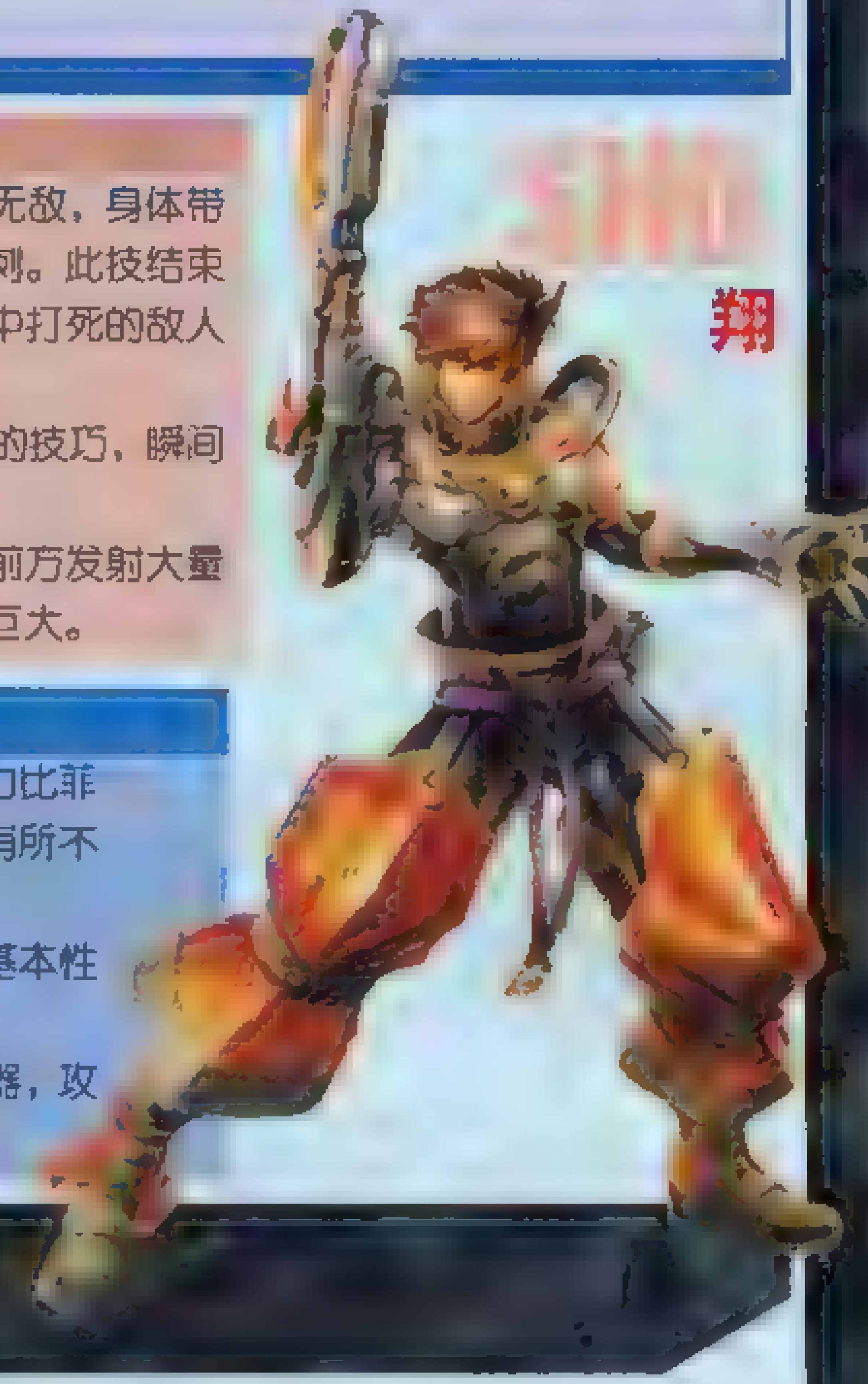
MAELSTROM：高速旋转攻击敌人，发动后全身无敌，可以自由控制移动方向。

武器

WYVERN：激光枪。速度、威力均不俗，强化弹还带有麻痹效果，非常实用的武器。

TRINITY：同时射出3颗子弹的枪，威力很大但速度很慢，按住不放还可以蓄力。

ARTEMIS：菲妮专用的近战武器，带有很炫效果的激光剑。



SONIC AURA：发动后全身无敌，身体带有攻击判定，按×键可以进行冲刺。此技结束后还可以恢复一定的体力，发动中打死的敌人越多，恢复的体力越多。

BLASTSPHERE：前作就有的技巧，瞬间歼灭全屏敌人，威力不俗。

AERIAL RAY：飞到空中向前方发射大量光线，如果能全部命中的话威力巨大。

武器

VULCAN：连射性武器，威力比菲妮的WYVERN要高，但安定性有所不及。

LEGION：除了不能蓄力外，基本性能与菲妮的TRINITY极为相似。

KRONOS：翔专用的近战武器，攻击范围要大于菲妮的ARTEMIS。

操作篇

镜头设置

在OPTION中通过CAMERA选项可以选择镜头的设置方式，共有3种。前作的失败就在于视角切换，建议玩家在玩本作前一定要细心体会3种方式的区别，选择一种最适合自己的方式。

TYPE A：特点在于开枪时会自动变为追尾视点，此时可以做出边后退边向前开枪的动作，不过此时移动速度很慢。

TYPE B：和普通的3D ACT没有什么区别，在此向大家推荐。缺点是在锁定高速移动的敌人时容易被弄晕。

TYPE C：和前作相同，始终保持追尾视点，不建议大家使用。不过在某些BOSS战时有奇效。

构

按住L1键不放，就会进入构。在构状态下射击就和镜头TYPE C比较相似，总处于追尾视点，移动速度也不弱。如果在进入构的同时锁定敌人，就可以在被锁定目标始终在正前方的情况下射击它，比较实用。另外构中同时按方向键＋×键，可以做出完全无敌的翻滚动作。

由于进入构后总处于追尾视点，使用重力剑也会相对容易一些。

NP技

NP技的全称是NEOPSIONICS，其性质等于“《真·三国无双》系列”中的无双技。使用NP技时会消耗NP槽，NP槽显示在画面的左下方，共分为3格，只有当3格全满时才能使用NP技。每位角色都有3种NP技，但初期只有1种，其余2种需在游戏中寻找。发动NP技的方法是按○键，增长NP槽的方法是打出高连击，另外也有可以恢复NP槽的道具。

时间减速

时间减速（TIME EXTEND）是游戏的新系统。发动时间减速后，敌人的动作会变慢，而玩家的动作照常，所以非常有利。此外，进入时间减速状态后，按×键可以进行冲刺，还可以双手同时射击。时间减速是过关的关键所在，另外由于冲刺的速度很快，所以用来赶时间也是相当有用的。

发动时间减速的方法有两种，一种是当NP槽蓄满1格后按R2键，此时会发动5秒钟的时间减速；另一种是玩家每打出30连击，就会自动进入时间减速状态，不过这样只有3秒钟时间。

重力剑

正常情况下按△键可以打出4连击，而在4连击的途中同时按下反方向＋△键，就可以使出重力剑（GRAVITY BLADE）。这里所说的反方向，是指与玩家面对的方向相反的方向，例如当玩家面对左方时，同时按→＋△就可以使出重力剑。

重力剑在方向输入上要求比较宽松，最好的方法是按住L1键进入构后使用。如果不进入构的话也能输入，不过建议玩家还是用左摇杆来输入比较好一些。

重力剑命中后，敌人的动作会严重迟缓，非常利于追击。此外不同段数的重力剑还有不同的作用，大致如下：

反方向＋△：击退效果

△·反方向＋△：静止效果

△·△·反方向＋△：浮空效果

△·△·△·反方向＋△：静止效果

©2004 KOEI Co.,Ltd.

www.plumbook.cn

OVERDRIVE

重力剑后按□键射击，就会使出OVERDRIVE。OVERDRIVE同样属于射击技，但不消耗子弹。不同段数的重力剑后接续OVERDRIVE，效果也会不同。本作和"《真·三国无双》系列"不同的是，敌人能够中断玩家动作的技巧很少，因此即使在千军万马中也能从容使出OVERDRIVE来。不过当武器段数的等级达到第2级时，才能够使用对应的OVERDRIVE。

反方向＋△·□：单体攻击

△·反方向＋△·□：威力最大的单体攻击

△·△·反方向＋△·□：浮空追击，看似单体攻击，实则不然

△·△·△·反方向＋△·□：全方位范围攻击

连击系统

游戏中，只要连续攻击敌人就会形成连击（COMBO）。不过游戏中还有CHAIN设定，玩家一招中打出的连击数为CHAIN。招式结束后，CHAIN数就会转化为COMBO数。CHAIN转化为COMBO时有一定时间，在这段时间内就算不攻击敌人，COMBO也不会中断。由此可见，多用那些持续时间长的招式攻击敌人，对于提升COMBO数是最有效的。打出高连击数除了可以发动时间减速外，也是过关评价的重要组成部分，大家一定要掌握。

系统篇

游戏概述

本作采用任务制，只要不断完成任务就可以推动剧情发展。

玩家的大本营是IAG总部，只要调查位于大厅中央的任务接收装置，就可以自由选择想要完成的任务。除去独立的最后一关外，游戏一共有3个行星，每个行星有4个地区，每个地区有4～5个任务。每个地区的任务中，第1个任务（即最左边的任务）是关键任务（KEY MISSION），关系到主线剧情。最后1个任务（即最右边的任务）是副任务（SUB MISSION），是用来测试玩家能力的。如果仅仅只是想要通关的话，只要不断完成关键任务就可以了。不过一出来任务并不是全的，玩家只要不断挑战还未完成的任务，就能使新任务出现。而部分关键任务需要一定的完成度才能进行，此时玩家必须多完成该行星的其他任务，提升到规定的完成度后才能进行这些关键任务。

因为只要完成关键任务就能推动剧情发展，所以后面的攻略中会将关键任务独立出来单独介绍，而其他的任务会按地区分类说明。

升级系统

游戏中有经验值的设定，积累到一定数量后，玩家所控制的角色就会升级，升级后角色的攻防能力均会上升。

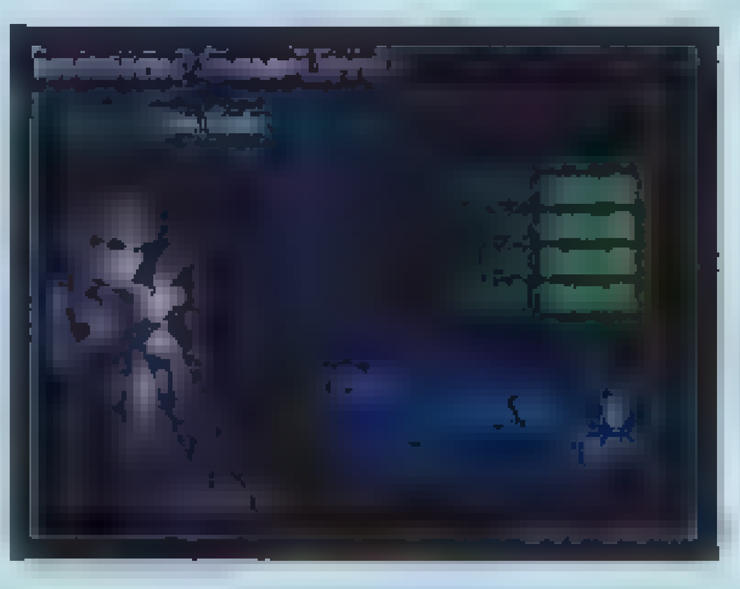
武器同样有着升级系统，不过武器升级需要消耗一种名为ORIGIN的东西，这种东西在游戏中很容易得到。按SE-LECT键调出菜单后，选择ORIGIN就可以为武器升级。级别越高，消耗的ORIGIN数越多。

枪支可以升级的部分有：威力（POWER）、射程（RANGE）和速度（RAPID），刀剑则是对4段重力剑分别升级，注意至少要达到第2级后才能使用对应的OVERDRIVE。

NP技同样可以通过ORIGIN来升级，NP技升级的效果则是增加使用后的持续时间。

正常情况下武器和NP技最多只能升到第5级，如果获得界限突破道具后则可以升到第6级。

任务评价



完成一项任务，就会获得一定的金钱和经验值作为奖励。除此之外，如果能够在全部的任务评价中拿到S级评价，还能获得特别的全S级奖励，不过全S级奖励只能拿一次。

任务评价分为4项：过关时间（TIME）、损失生命（DAMAGE）、最大连击（COMBO）和杀敌数量（MENACE）。要想获得全S级奖励，必须4项指标同时拿到S级，缺一不可。简单地说，过关时间越快、损失生命越少、最大连击数越高、杀敌数量越多，评价就会越高。全S级奖励一般都是非常好的东西，对过关有着莫大的帮助，请各位玩家努力吧！

IAG总部

IAG总部是玩家的大本营，完成任务后都会自动回到这里，同时补满HP。在IAG总部除了可以接受任务外，还有很多别的用途。

1.游戏中通用的货币是TEOS，金钱的作用就是在IAG总部的自动售货机（四处移动的白色小机器人）处购买各种道具。自动售货机处有不少好东西，但本作获得金钱非常困难，基本上只能依靠完成任务后的奖励。

2.IAG总部四处移动的红色小机器人是记录点，这也是游戏中惟一保存进度的方法。

3.在IAG总部可以看到前作中的角色。和YANGQIN对话可以观看前作的动画，观看全部的20段动画后，可以获得1000元；和BOW RAHN、KECAK对话可以观看事典，全部看过的话可以获得HP BOOSTER Ⅰ。

4.在IAG总部大厅右边的房间（以地图为准）里有人会出钱购买你打死的怪物，这不但关系到完成度，也是获得金钱的一个重要途径。

5.在IAG总部大厅右边的房间（以地图为准）有人要你寻找浮游花（FLOWER FLOAT），这种生物在有任务时是不会出现的。获得一定数量后就可以向他交换道具。

6.在IAG总部左边（以地图为准）的房间里，有传送装置，传送装置可以将玩家传送至各个地区冒险。此时没有任务，纯粹是让玩家提升经验值和获得金钱的。（浮游花必须在此状态下才会出现。）

装备篇

本作获得装备的途径主要有两种，一是购买，二是全S级后的奖励。获得装备后玩家就会自动拥有对应的特殊能力，无需选择装备。如果不想拥有这种能力，就得卖掉装备。

名称	性能	入手方法
Bow Rehn Doll	在多人游戏时可以选择Bow Rehn	THE ORIGINAL MENACE的全S级奖励
Sham Doll	在多人游戏时可以选择SHAMI	PRINCESS SHAM的全S级奖励
Diez Doll	在多人游戏时可以选择Diez	DIEZ,WOMAN WARRIOR的全S级奖励
Fashion Ring	任务中换为隐藏服装	通关后从自动售货机处购买
Vitelizer	提升最大HP	THE CRAFTY MENACE的全S级奖励
Vitelizer Ⅱ	Vitelizer的强化版	BATTLE OF THE MINEFIELD的全S级奖励
Viba Suit	增加防御力	从自动售货机处购买
Viba Suit Ⅱ	Viba Suit的强化版	LAB AT MOUNDO的全S级奖励
NP Booster	缓慢增加NP槽，几乎无用	从自动售货机处购买
NP Booster Ⅱ	NP Booster的强化版	RESCUE DAISY的全S级奖励
HP Booster	缓慢增加HP槽，基本无用	事典完成度100%
HP Booster Ⅱ	HP Booster的强化版	DEADLY ENERGY的全S级奖励
Reserve	强化弹的携带数量增加	从自动售货机处购买

名称	性能	入手方法
Reserve Ⅱ	Reserve的强化版	THE SOUL OF SEMPLICE的全S级奖励
G Ability	枪的改造上限突破	REMNANTS OF TIMES PAST的全S级奖励
B Ability	剑的改造上限突破	A TOWN IN PANIC的全S级奖励
NP Ability	NP技的改造上限突破	OPERATION NETWORK的全S级奖励
Trainer Ⅰ	获得的经验值增加	PRIESTESS IN DARKNESS的全S级奖励
Trainer Ⅱ	Trainer的强化版	THE VALLEY STALKER的全S级奖励
NP Convertor Ⅰ	将受到的伤害转为NP槽的能量	THE POISONED LUNA的全S级奖励
NP Convertor Ⅱ	NP Convertor的强化版	FIERY SEGUNDO BASE的全S级奖励
Surge	濒死时攻击力变高	THE PROTOTYPE的全S级奖励
Surge Ⅱ	Surge的强化版	THE MENACE HORDES的全S级奖励
Siphon Ⅰ	会一定时吸收敌人的HP	THE STOLEN A[illegible]的全S级奖励
Siphon Ⅱ	Siphon的强化版	AN UNBEATABLE MENACE的全S级奖励
[illegible]	无限强化弹，最有用的装备	CRIMSON PLANET的全S级奖励

www.plumbook.cn

主线剧情

两年前，翔和他的伙伴们一起拯救了宇宙。但现在有一种新的敌人MENACE出现在GRARVE行星上，为此IAG总部又找来了翔。翔不愧是拯救过宇宙的英雄，很快便将被感染的ZACKS救了出来。游戏也正式拉开了序幕。

回到IAG总部，关键任务AN UNKONWN MENACE开启，不过此任务的必要完成度为3%，另外翔的能力还有待提高，因此只好先去完成别的任务。完成任一项任务后，就可以开始进行怪物买卖和寻找浮游花的工作了。

AN UNKONWN MENACE

[illegible]

完成AN UNKONWN MENACE后，会追加LIBITUM PLANT地区。之后完成该地区的任一任务，新的关键任务ARCHEOMUSIOLOGIST UD出现。

ARCHEOMUSIOLOGIST UD

[illegible]

完成ARCHEOMUSIOLOGIST UD后，会追加PRESTSITE地区，并出现关键任务THE ORIGINAL MENACE，必要完成度30%。

THE ORIGINAL MENACE

[illegible]

完成THE ORIGINAL MENACE后，可以使用女主角菲妮了。之后完成任意一个任务，新的关键任务THE ITS出现，必要完成度45%。

THE ITS

[illegible]

完成THE ITS后，会追加新的行星AGITATO，同时追加新的关键任务SHADOW ON DESIREE，必要完成度3%。此时玩家既可以补完GRARVE行星的完成度，也可以先熟悉一下新的行星AG TATO的环境。

SHADOW ON DESIREE

[illegible]

完成SHADOW ON DESIREE后追加LARGO FACTORY地区。然后完成此地区的任意一个任务，会追加关键任务DIEZ，WOMAN WARRIOR。

DIEZ，WOMAN WARRIOR

[illegible]

完成DIEZ，WOMAN WARRIOR后，追加MOVINDO地区，同时关键任务A NEW THREAT出现，必要完成度29%。而上一代的女主角莎米也会出现，现在她可是一个行星的公主了。

A NEW THREAT

[illegible]

完成A NEW THREAT后，再完成AGITATO行星上的任意两个任务，关键任务THE MENACE INVASION出现。

THE MENACE INVASION

[illegible]

完成THE MENACE INVASION后，可以去SEMPLICE行星冒险了。打过SEMPLICE行星上的任意一关后，追加关键任务PRINCESS SHAMI。

PRINCESS SHAMI

[illegible]

完成PRINCESS SHAMI后，追加DOLENTE MINE地区，追加关键任务MISSIONG PERSONS，必要完成度15%。

MISSIONG PERSONS

[illegible]

完成MISSIONG PERSONS后，追加COMMODO RUINS地区，追加关键任务THE DOLENTE MINES，必要完成度29%。

THE DOLENTE MINES

[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

完成 THE DOLENTE MINES 后，追加关键任务 OPERATION NETWORK，必要完成度 48%。

OPERATION NETWORK

[illegible]

完成 OPERATION NETWORK 后，最终关 CRIMSON PLANET 出现。

CRIMSON PLANET

[illegible]

通关之后

[illegible]

©2004 KOEI Co. Ltd. All rights reserved

支线任务

GRARVE 行星

ALLARGANDO 地区

THE MISSING DATA DISK

来到南部的计算机处，调查后选择第一项，此时要在15秒内来到地图左下方，之后消灭所有的敌人后得到 DATA DISK，就算过关。

UNCONFIRMED SIGHTINGS

本关要收集 7 个目标的资料。出现剧情时注意要看一下总部的提示，因为必须要用指定的武器将目标打死才算收集成功，其中最后一个必须要用NP技将其击败。

TIME TRIAL Ⅰ

打死地图左下方房间内的虫巢就算过关。

LEGATO TOWN 地区

ATTACK ON LEGATO TOWN

消灭所有的敌人，很简单的一关。

VILLAGE RESCUE

本关的任务是找到5个人质（位置如右图所示），注意有一位人质必须拿到RED CARD KEY后才能救出。这一关比较可怕的是出现了一种打不死的敌人，它会自动向玩家撞过来并自爆，而且威力不低。不过只要将其他敌人打死后，它就会自动消失。

THE STOLEN BADGE

本关只要打死3个目标敌人即可过关，但这种敌人比较厉害，而且会移动。如果让它们跑掉的话，还得花时间寻找。

THE WIFE'S RING

要寻找的戒指藏于箱子中，需击碎后才能看见。戒指的位置是随机的。

LIBITUM PLANT 地区

THE PROTOTYPE

先来到传送点来到地图北部，打开开关后要在 8 分钟内回到开始的地方。值得一提的是本关全 S 级奖励不错。

NP ENERGY

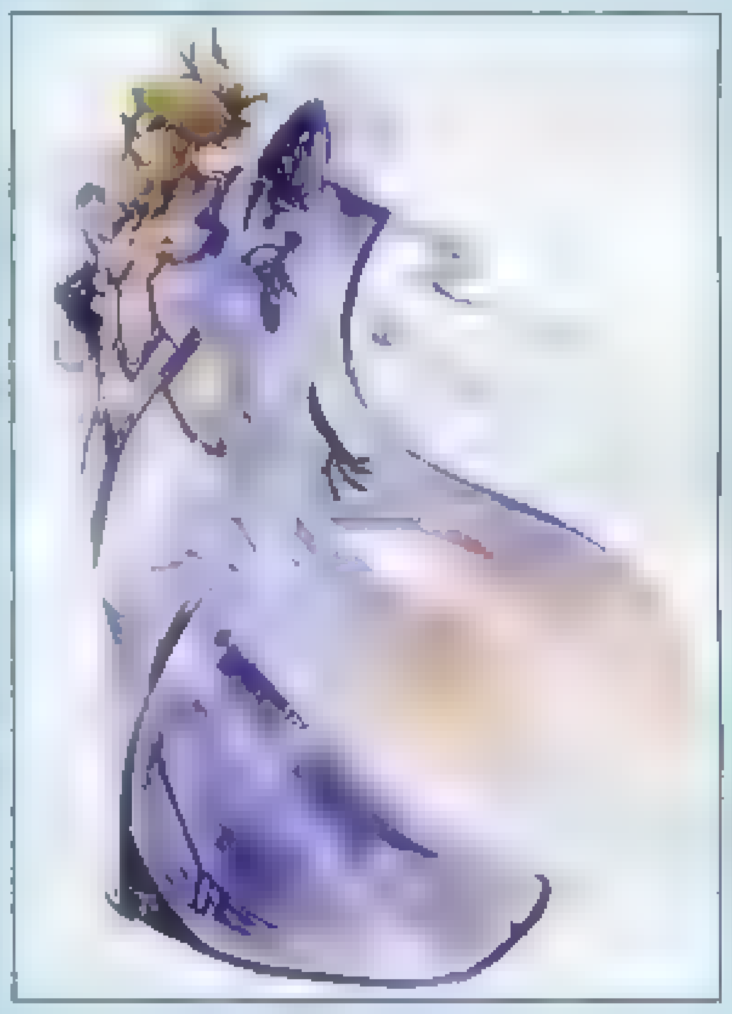
只能用翔来完成的关卡。打死特定敌人后会出现NP ENERGY，出现时画面上还会有提示。找到 10 个 NP ENERGY 即可过关，但注意不能冲得太前，否则就会自动判定你搜索失败。打过本关后，翔会习得新 NP 技：BLASTSPHERE。

THE POISONED UNA

比较麻烦的一关。地图上有 5 个房间，每个房间中都有燃料，全部燃料击破后就会GAME OVER。 玩家必须按照房间的编号，以 1 → 2 → 3 → 4 → 5 的顺序将房间中的敌人全部消灭，房间编号在入口处有提示。

SPEED

收集 3 个 RED DRONE 后返回即可。



PRESTSITE 地区

THE CRAFTY MENACE

打死 7 个变种异形。这种敌人会有很多分身，如果击中分身的话就会立刻遭到反击。建议用菲妮的蓄力枪对付。本关有一项特别评价，即错误击中分身的次数。

PRESTSITE IN DARKNESS

把所有的敌人消灭就算过关。不过本关还有一项特别评价，就是收集的道具数量，只需 4 个就可以获得 S 级。

THE MENACE HORDES

目标是消灭 4 个虫巢。不过虫巢可以在 3 分钟内再生，因此玩家必须记住 4 个虫巢的位置后在 3 分钟内将其全部消灭。

TIME TRIAL Ⅱ

迅速消灭所有敌人。

AGITATO 行星

DESIREE VALLEY 地区

UNKNOWN ENERGY MASS

本关只能使用菲妮，打过后菲妮会习得新 NP 技 MAELSTROM。首先通过传送点来到地图西边，然后到西北部获得新 NP 技，之后要在 ENERGY 降到 0 前回到最初地点。在离出口很近的地方有一处敌人特别多，可以在此补足连击数。

BATTLE OF THE MINEFIELD

目标是消灭所有敌人，但本关有很多地雷，在地图上会用绿色标记显示。本关的特别评价是踩中地雷的次数，建议大家尽量用跳跃回避。

THE VALLEY STALKER

消灭 6 个地虫。地虫有无敌的防护罩保护，只能先将其引至爆炸物处，然后引爆，才能去掉它的防护罩。

THE COMBO

打连击最爽的一关。敌人会不断出现，尽情地杀吧！纱迦的记录是 2117 连。

SEGUIDO BASE 地区

EXPLOSIVE GAS AREA

目标是消灭所有敌人。注意在充满煤气的房间里是不能开枪的，否则就会立

www.plumbook.cn

刻爆炸。本关有一项特别评价，即玩家在煤气房间中开枪的次数。

THE FALL OF THE ELITE

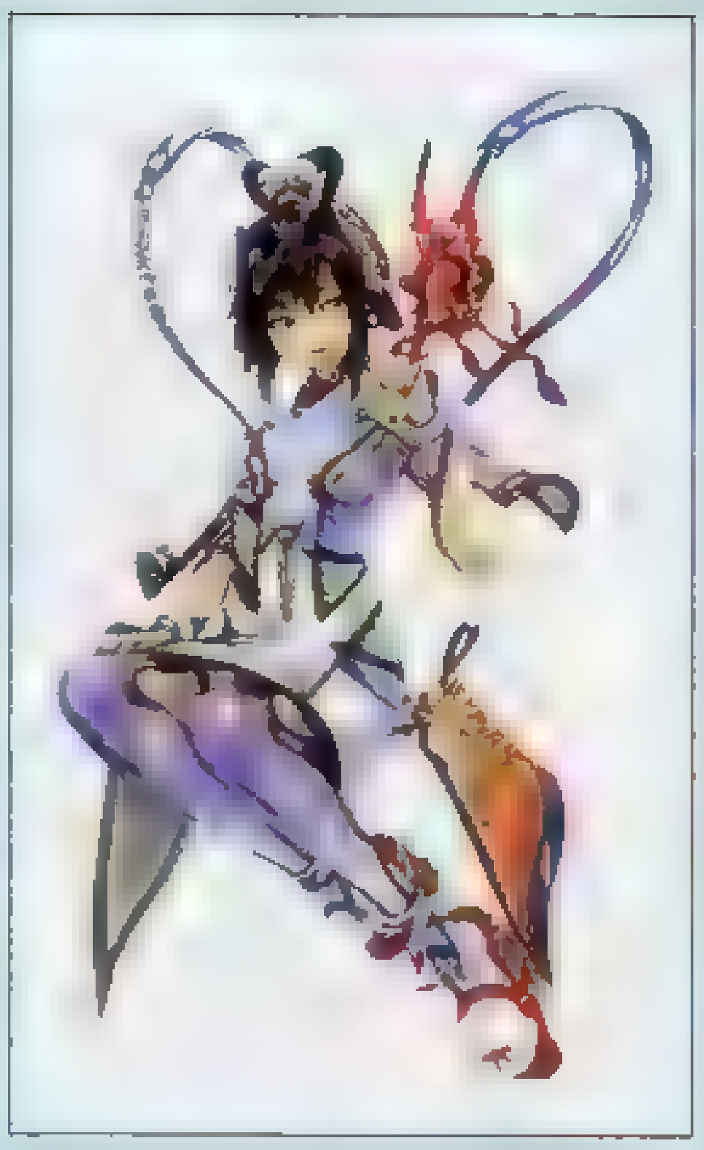
杀死60个隐形目标。虽然目标肉眼不可见，但却会在地图中以红点标明，所以不用太担心。

FIERY SEGUIDO BASE

破坏7个红球，地点在地图上已经标明。注意进入有红球的房间后体力会持续下降，因此要优先击破红球。

AGAINST THE WALL Ⅰ

收集3个BLUE DRONE后离开就算完成任务。但本关的难点在于玩家的HP为1，也就是说挨一下就会死。如果能过这一关的话，相信大家一定都能拿到S级评价吧。



LARGO FACTORY 地区

THE LARGO CRISIS

目标是消灭所有的敌人。注意在缺氧的房间里体力会慢慢减少。本关的特别评价是因缺氧而损失的体力。

DSETRUCTIVE ENERGY

本关只能用翔来完成，打过后会习得新NP技AERIAL RAY。先从起点附近的传送点拿到DESTRUCTIVE EENERGY，拿到后如果受到敌人攻击的话就会损失大量HP，要小心。之后继续前进，有一处门需要RED CARD KEY才能打开，而RED CARD KEY就在门附近的房间里，不难找到。

AN UNBEATABLE MENACE

地图上的绿点表示这里有光球。本关的任务是消灭特定目标。这种敌人全身无敌，惟一的方法就是用重力剑将其打至光球上去，这样才能将其消灭。也是很讨厌的一关。

AGAINST THE WALL Ⅱ

目标很简单：敌全灭。但由于玩家的HP只有1，所以得格外小心。万一没自信的话，用无敌的NP技也是不错的选择。

MOVINDO 地区

LAB AT MOVINDO

来到地图西南处任务才正式开始。玩家要在实验室被破坏前消灭所有的目标。由于敌人在大地图上不会显示，而它们又会穿墙，所以还是挺有难度的。当只剩下5个目标，大地图上才会显示出敌人的所在位置。

THE MAD SCIENTIST

目标是10分钟内找到10个炸弹。靠近炸弹时会听到“滴滴”的声音，靠得越近声音越频繁。炸弹也可以通过肉眼来判断，找到后按□键即可拆除。炸弹的位置是随机的。

SYSTEM MALFUNCTION

打开指定位置的开关。惟一需要注意的是本关会有一个红圈始终跟着玩家移动，红圈停下来时就会发射激光，越往后红圈的移动速度越快。

PRISONER

传送到指定房间后，在房间内会不断出现敌人。坚持到时间结束，就是胜利。

SEMPLICE 行星

SUNJACK 地区

THE SOUL OF SEMPLICE

本关只能使用菲妮，打过后菲妮将学会新NP技METEOR SHOWER。玩家的目标是到地图北部得到SOUL OF SEMPLICE，然后按原路返回。本关的绝大部分敌人都是机器人，这种机器人是全身无敌的。如果被它发现的话，它就会放出跟踪弹。跟踪弹不但威力大，而且极难躲避，因此不被机器人发现才是上策。

SUNJACK UNDER FIRE

消灭15个隐形目标。这种敌人动作敏捷，只有重力剑才能对其造成硬直。

A TOWN IN PANIC

任务是消灭所有的敌人，并救出村民。注意如果杀敌速度过慢的话，村民就会因为过度恐慌而死亡，这样就算任务失败。本关的特别评价就是村民的恐慌度，总之要速战速决。

DIRTY MONEY

打死特定的机器人后会出现大量金币，收集300枚后就算过关。不过金币过一段时间后会消失，所以动作要快。

GENTILE 地区

MENACE COUNTDOWN

将敌人全灭就算完成任务。本关有一种枪手防御力较高，还会自爆，最好用OVERDRIVE攻击。

SUPER NOVA

本关要打开5个SUPER NOVA开关，并确保它正常工作。打开开关后，SUPER NOVA的耐久度会不断恢复，如果恢复至最满就算成功。不过此时敌人会不断攻击它，如果玩家攻击到它，也会令其耐久度不断下降。因此要根据实际情况或近战或远射。

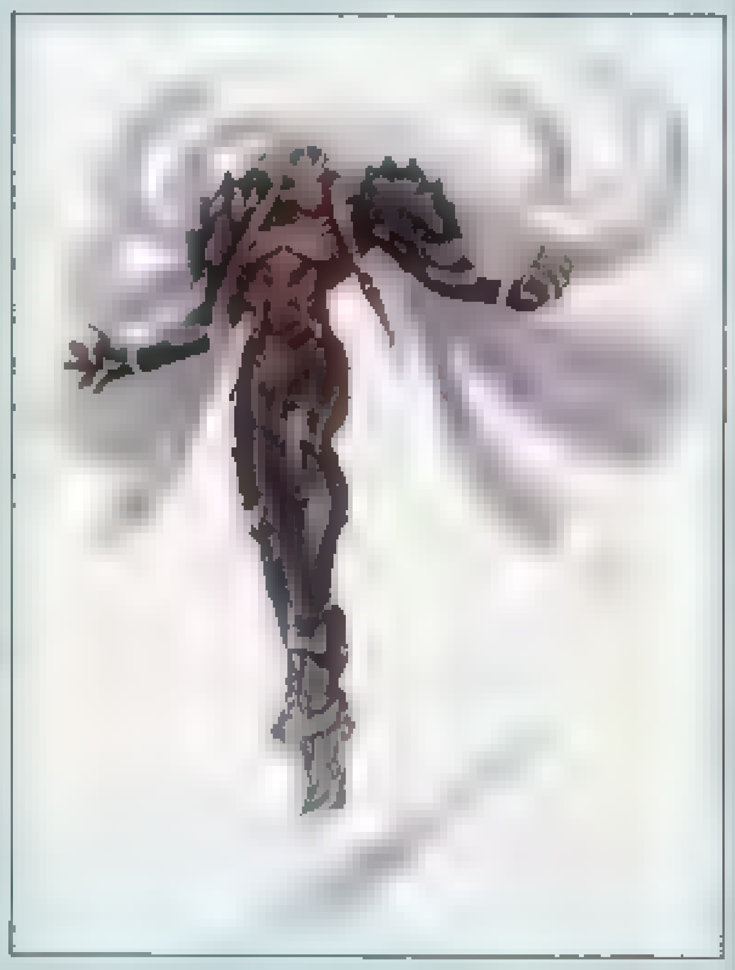
THE UNSEEN ENEMY

对付10个持光剑的强化敌人，而且它们还是隐形的，不用说，自然是很难打的一关了。要特别注意它扔出光剑的那招。

THE PEFECT ANSWER

根据起点附近的委托人的要求，杀死相应数量的敌人。ANTS是蚂蚁，RELIC WALKER是机器人，ARMORED MENACE是枪手，每次的要求都会有所不同。建议先杀死相应数量的机器人和枪手，再杀蚂蚁凑数。

DOLENTE MINE 地区



RESCUE DAISY

通过传送点找到失散的小机器人，之后护送它回到起点就算过关。本关的特别评价是机器人剩余的体力。

DEADLY ENERGY

到地图上标明的地点收集5个DEADLY ENERGY，之后回到起点就算过关。由于DEADLY ENERGY的作用，玩家的HP会慢慢减少，因此要速战速决。

A HIGH SPEED MENACE

消灭所有敌人。

ASSASSIN

消灭5个目标敌人，但不能攻击其他敌人，具有一定难度。

COMMODO RUINS 地区

REMNANTS OF TIMES PAST

来到地图上绿色的地方就算过关，不过本关的难点在于有很多打不死的幽灵，这些幽灵发现玩家后会主动进攻，一碰到它们就会被炸伤。玩家可以点爆炸药，这样可以短暂地吸引它们的注意力。本关的特别评价是被幽灵发现的次数，这个评价想要拿S级的话有一定难度。

COMMODO EARTHQUAKE

COMMODO地区发生了地震，要在地震毁坏这里前找到5个SEISMIC ORE（位置如右图所示）。前3个可以在地图上找到，之后会出现带有SEISMIC ORE的敌人，在小地图上会用红色标出。打死这种敌人后，就可以找到最后的2个。

OPERATION EXTINCTION

来到地图上标明的绿色地点，击破虫卵。虫卵共有3个，击破1个后才会出现新的目标。

A TRANSPORTER MYSTERY

经过传送点后玩家会变小，之后全灭某个房间里的敌人就可以过关了。

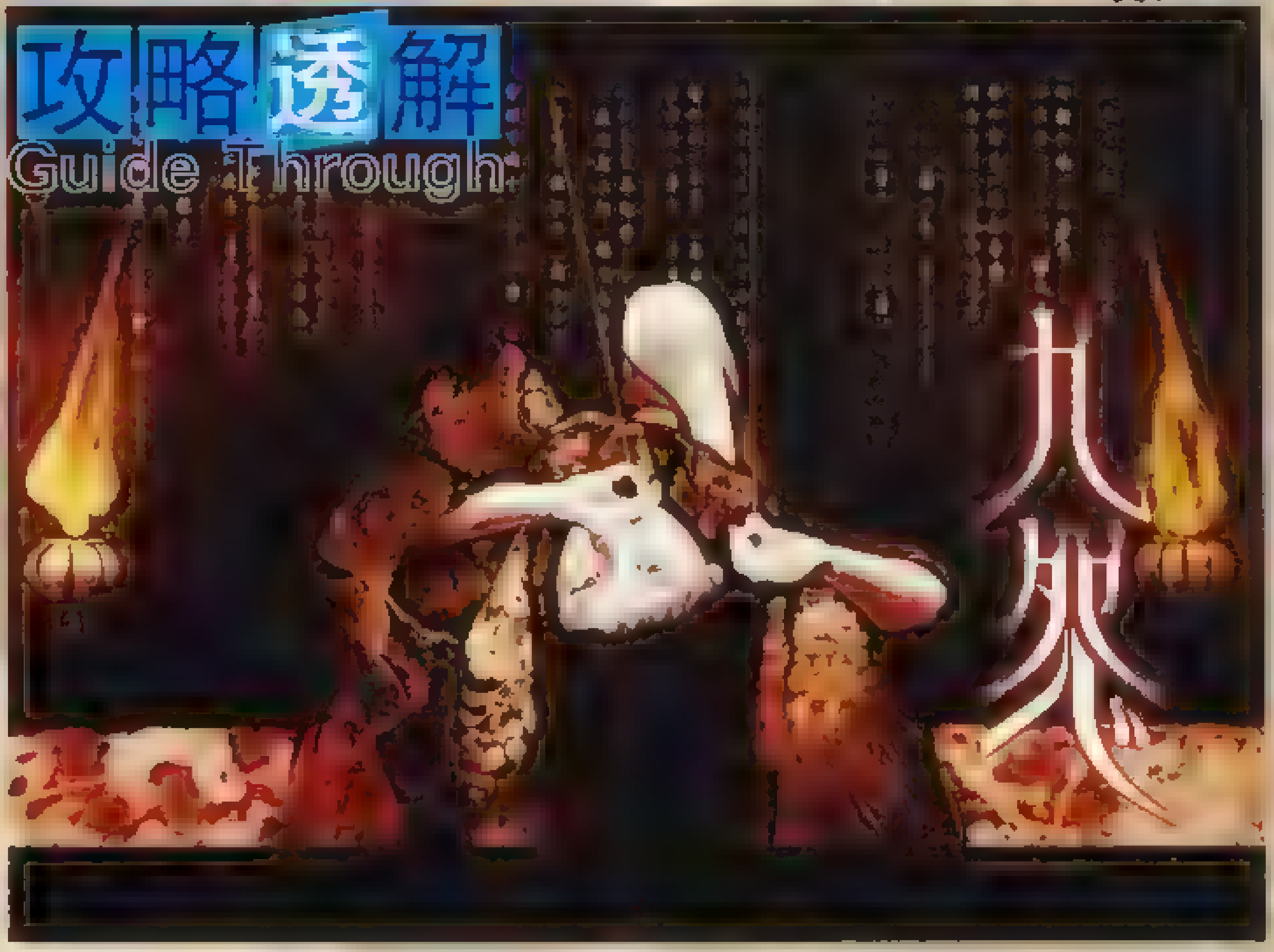
个人心得

本游戏的NORMAL难度基本上只要多练功，就一定能过去。HARD难度就不一样了，除了练功外还得看你的操作手法。这里所说的练功，包括让主人公升级、武器升级、购买道具、拿全S级奖励等等。

两位主人公的招式看似相同，其实还是有区别的。个人更喜欢使用菲妮，不过翔的NP技在BOSS战中会更实用一些。由于两位主人公经验值不是通用的，所以建议玩家“从一而终”。武器升级的来源ORIGIN很容易获得，建议先升级连射枪和2段、4段重力剑。钱的入手方法则要困难一些，建议玩家利用Platinum Card，其作用为自动售货机的商品全部降为1元，但只有一次机会。Platinum Card是EXPLOSIVE GAS AREA和COMMODO EARTHQUAKE的全S级奖励，有了之后就可以轻松购入全套装备了。

全S级奖励越早拿越好，因为好装备全来自于全S级奖励，其中增加经验值的Trainer更是有用，而且全S级奖励中的ORIGIN和钱也不少。当然当玩家能力提升后再来拿全S级奖励会轻松一些，是早轻松还是晚轻松，就看玩家了。

www.plumbook.cn



又一个恐怖大作如约来到了玩家面前 在拿到这本书时 想必不少读者已经沉浸在《九怨》的世界中了吧，本作无疑是一部汇集各类日式恐怖要素的经典之作，但最能够让玩家感到那种彻骨寒意的 却是角色们如履薄冰地一点点解开谜团时那猛然间沉入黑暗的一瞬……

九怨	FROMSOFTWARE		AVG
PS2	九怨	2003年4月1日	日版
		11KB以上	
	只对应 dual shock2	推荐玩家年龄	15岁以上

一、操作

十字键	移动	SELECT	调出菜单
○	调查　确定	START	暂停
×	跑步 · [illegible]	L1	查看地图
□	攻击（或使用咒符）	R1	集中精神
△	攻击（使用咒符）	左摇杆	移动　改变观察方向（[illegible]时）

二、菜单解说

装备	[illegible]
道具	显示目前持有的各种道具，注意使用回复道具后会立即切换回战斗画面。
书物	[illegible]
地图	能够查看当前所处位置，开门所需条件，路面是否有堵塞等细节。
设定	[illegible]“辉度”一项调到70%以上。
记录	在特定的河边（两块挂着法绳的石头中央）即可进行记录，每次消耗一个“形代舟”。

三、战斗详解

体力

▲看到这条蓝线了吗？受伤后颜色就会逐渐变红。

本作的体力值设定是一个异常新颖的“心跳系统”，即主角的损伤度依心跳的剧烈程度而定——DUAL SHOCK2手柄会准确地将不同体力下的心跳感觉完美地反馈出来，这种奇妙的感觉实在难以言述。需要特别注意的是：长时间跑动也是会提高“心跳度”的。此外，体力值的大体状态可以由菜单画面中的线条颜色看出：蓝色＝健康、黄色＝轻伤、红色＝重伤。

回复

受到伤害而心跳加速后，主角可以用“集中精神”的方式安定心神（按住R1不放），不久就可以慢慢回复过来，所需时间与伤害程度成正比。但要牢记绝对不要在敌人身边集中精神！因为在此过程中一旦遭到攻击则会使损伤加倍，在大部分场合下几乎就是即死。

眩晕

当持续受到攻击或遭到突然惊吓后，主角的体力会急剧下降到低谷，此时游戏画面就开始模糊不清并带有晃动和变形，这种状态成为“眩晕”，是即将GAME OVER的预兆。眩晕时千万不要慌张，如果被敌人包围就赶快使用回复道具，切忌无目的地逃跑，那样只会加速死亡。

普通攻击

▲就是这个时机！

三位角色均能使出二连击，浮月和晴明可通过连续按键实现，但咲耶就有些特殊，玩家要待她挥动扇子的第一式刚收招时再按攻击键方可使出华丽的第二式，时机一定要把握准确，切忌连打键钮。

符文攻击

由于符文攻击无论出招或收招都会有较长时间的动作硬直，所以攻击前一定要把这段时间差计算在内，尽量拉大有效攻击距离。

倒地追加攻击

有时敌人被打倒后并没有血液流出，这表明它只是暂时倒地，此时只要站在敌人上方按攻击键就可给予其最后的致命一击。

四、注意事项

1．进入游戏后有两个章节供选择：“阴之章”（浮月）和“阳之章”（咲耶）。当玩家结束这两个章节后，就会出现最终章“九怨之章”（晴明）。

2．游戏里的许多房门上都挂有由数个咒符组成的封印，必须用“解咒血布”才能化解。注意不同数量的封印必须用相应的血布除去，例如一个“三封印血咒”的解除道具就是“三解咒血布”，其他种类的血布无效。

3．当按下SELECT或START使画面静止后，如果长时间没有进行操作，那么再次切换回游戏画面时屏幕上会突然闪现出雪花斑点或蛛丝萦绕的效果，同时手柄也会猛地一震，大家可千万不要被吓到了。

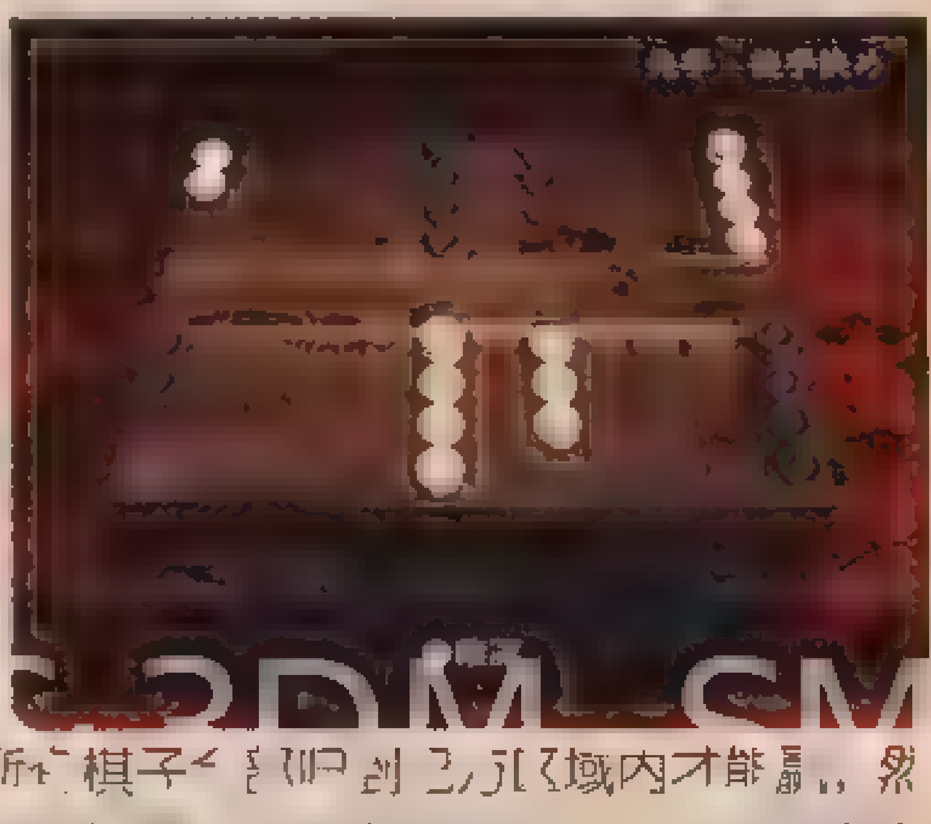
五、通关后的隐藏要素

1．难易度选择追加最高难度“凄绝”！

2．追加“最强装备”选项，设为“入”后主角在初始阶段就拥有全部武器，大量回复道具和符文。

3．追加“苦行”设定，开启进入游戏后，遭到敌人累计九次攻击就会立刻GAME OVER，名副其实的“九怨”。

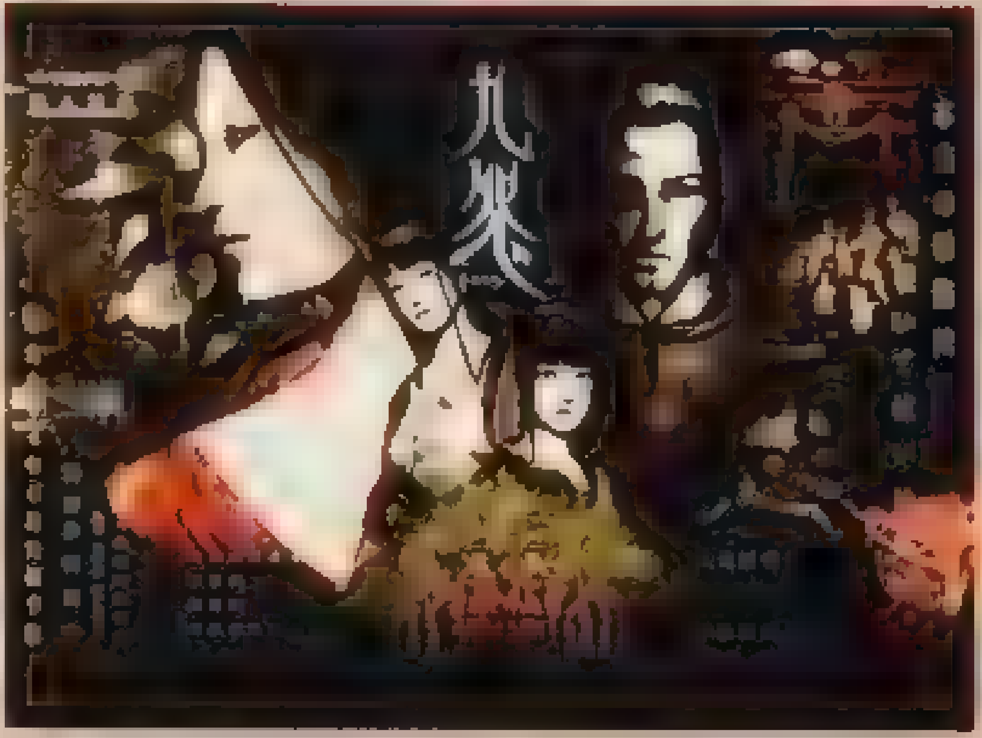
4．双六



分别在阴阳二章取得“双六盘”和“双六之驹”后即可在标题菜单中开启这个选项。双六是一种古老的棋类游戏，在中国、朝鲜、日本等地曾一度非常流行，后因被用于赌博活动而被政府废止。进行双六时双方分执黑白二种颜色的棋子，依掷色子的点数选择要移动的棋子及移动的步数，具体规则种类繁多。游戏中的“双六”分为“柳”和“本双六”两种，“柳”的规则异常简单：双方轮流掷色子，谁先把自己的棋子全部移到最左方就算胜利；而“本双六”则有些繁琐，棋盘中有敌我两个区域，必须要使己方所有棋子全部移到己方区域内才能赢，然而由于共用盘面且存在重复吃子的关系，下一局棋的时间可能会胶着持续很久。具体规则在

©2003 FROMSOFTWARE Inc. ©智冠 ...
www.plumbook.cn
3DM

游戏中有注明，D·S也就不多说了，不过这个模式并没有特别奖励。在这里D·S向大家推荐九怨的官方网站http://www.ku-o-n.net，那里可以在线玩到"本双六"，并且画面和音响效果上乘（比PS2版更加华丽），还有电脑随机选择的游戏角色作为对手，连续获胜多场后更可以得到精美壁纸作为奖励。



▲这就是D·S杀入官方排名前50位后奖励的稀有壁纸。

六、全符文功能解说

咒符	
绯针	[illegible]
飞燕	"绯针"的强化版，速度和威力都有些许提升。
[illegible]	[illegible]，威力强大。
鬼火	在地上生成一团火焰持续燃烧，敌人如陷入其中将受到极大伤害。
[illegible]	[illegible]
封文	不断旋转的茧丝，对普通敌人有奇效。

式符	
不动缚	召唤出一个[illegible]
丽虫	召唤出一只丽虫作为诱饵去吸引敌人的注意力。
[illegible]	召唤出一只[illegible]，威力较弱。
饿鬼	召唤出一个饿鬼，威力弱。
病人	召唤出一个僵尸人，威力较弱。
怨女	召唤出一堆血色肉块，威力中等。
傀儡女	召唤出一个傀儡女妖，威力中等。
水鬼	召唤出一只半鱼怪物，威力中等。
[illegible]	召唤出一只[illegible]，威力中等。
仇虫	召唤出一只仇虫，威力较强。
鞠	召唤出一个能放射出闪电的悬浮球体，威力强。
碎牙	召唤出一只伴随在身边的犬神，威力极强。
土上户	召唤出[illegible]（BOSS除外）。
善鬼	体魄健壮、身材硕大的式神，伤害力巨大。（晴明专用）。
[illegible]	[illegible]（晴明专用）。

注意：

1. 使用式符后，按R2+△或R2+□可以瞬间解除召唤。
2. 式神攻击时不要按R1回复，否则召唤会被强制解除。
3. 使用远距离攻击咒符前一定要把身体对正敌人以便瞄准。

七、最速流程攻略

阴之章

1. 屋敷

游戏开始后从"庭西"一路走到"桑之下"，在地上取得"蚕之木板"和"封魔之钉"，于尽头的石藏处可取得"屋敷地图"；前往"药师堂祠"，遇到双胞胎后折返回桑之下遇到咲耶，剧情后到西侍所内取得"哞之狛犬"，然后以"破军对朱雀、白兽对微明、从魁对西昴"的方式（见右图）解开机关，入内取得"钉拔"。在"姬之母屋"里遇到逃走的少女，绕道走到房间旁边窥视后发生剧情。到"寝殿"中央的房间里取得"一解咒血布"，来到东北角出现鬼手事件。来到"中庭"，在有血门的房间内找到道满获得"二解咒血布"，继续前进到泉殿，取得"三解咒血布"和"哑之狛犬"；回身来到"东随身所1"对柱上的钉子使用"钉拔"，取得"封魔之钉"。来到"东之对"，在帐篷左边解开机关，（见左图）进入屋内后把两个狛犬雕塑放在祠台上，得到"损坏的木板"。去"西之渡殿"的"女房侍所"取得"女房觉书"后解开东北方的三血咒封印前进到"北之对"，BOSS战后拿到"铜之呼铃"，回到"姬之母屋"，在少女逃进的房间门前使用"铜之呼铃"，事件后在屋内取得"封魔之钉"；来到寝殿入口，解开祠台的封印拿取"鸦之木板"，之后一路跑到"药师堂祠"。

▲解谜提示在后面得到的书卷中。

▲按图示数字顺序依次按钮即可。

2. 药师堂

在堂祠大门前分别放入三块木板（上方：蚕之木板；左下：损坏的木板；右下：鸦之木板）进入地下，通过狭长而黑暗的地道后来到"堂北"，在身边拾得"药师堂地图"。进入"读经之间"，剧情后取得"如来药壶"。出门进入"经文部屋"，取得中级武器"冰雨灵刀"，之后进入东边楼梯上方的房间内，发生事件后跟随暮叶下楼梯进入"本堂"，对佛像使用"如来药壶"，进入地下，在"本堂地下"取得"四解咒血布"，返回时发生剧情。

3. 茧之道

在前方的岔道里取得"血染之镰"，用它划破拦路的茧网，到达"摇篮之间"，剧情后在附近取得"茧之道地图"，向西面的通道走，至尽头在缝隙中窥视到暮叶的尸体，之后向南面前进，绕到刚才窥探的地图中央区域，发生剧情。

4. 蚕之社

取得身旁的"八解咒血布"，爬上绳梯，在"纳屋"（于石壁附近按○即可跳到上面）内取得"双六之驹"，下来后走到大屋附近，取得"蚕之社地图"，进入"浮月住居"取得"鞠纹的日记"后走廊上出现道戒的身影，然后一路走到"本殿"，进入北边的小房间，取得上级武器"火影神刀"，继而看见癫狂的道戒。回到"浮月住居"，在屋外墙壁附近与道戒战斗，击倒他后取得"七解咒血布"，然后从破掉的墙壁处返入屋内取得"暮叶的日记"。重返"本殿"解开七血咒封印前进，从"入口"来到"桑之下"，剧情后到达"崖下"，绕过小祠堂进入后方的洞内。

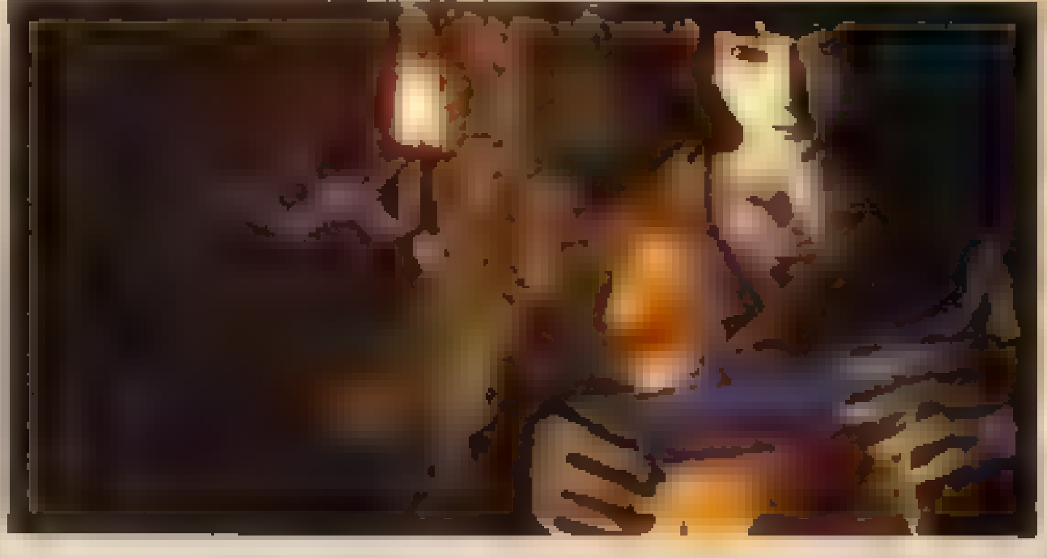
5. 茧之道

先取得两个"铁之楔"，在通道尽头处的红色岩石处使用一个使其破裂开来，一路前进到"梦幻之间"，在血池附近调查后发生事件，之后迅速来到右边的红色岩石处使用"铁之楔"，打出通路进入"摇篮之间"；调查绳索放下吊桥，然后解开南面的七血咒封印进入西南区域，在最里面的书库中取得"五解咒血布"后发生剧情，然后返回解开东面的五血咒封印，一直向前走，浮月开始不受控制，剧情后"阴之章"结束。

阳之章

1. 屋敷

走出"车宿"来到"泉殿"取得"哑之狛犬"，来到"东随身所2"旁遇见道凉，取得"一解咒血布"，进入房间得到"屋敷地图"；绕到"中庭"下面的记录点，与道珍对话后看见桑树双子手指血门，折返进入该门时遭到饿鬼袭击，解决后出门沿地上的血迹进入"寝殿"，在东北角引发鬼手事件，到"寝殿"中央房间得到"二解咒血布"。途经"女房侍所"入内得到"女房觉书"，进入"姬之母屋"见到逃走的少女，然后绕到房间旁边窥视发生事件。来到"西侍所"取得"哞之狛犬"，打开机关进入房内取得"钉拔"（图解见阴之章）。回到"寝殿入口"，打倒该处的饿鬼后走下台阶，在祠堂里取得"鸦之木板"，再从西南方的门绕到"西侍所"附近，从地上的"病人"处取得"铁楔"，返回"寝殿入口"[illegible]使用"铁楔"打开通路。来到"桑之下"，剧情后取得"三解咒血布"和地上的"封魔



之钉”，调查道路尽头的地藏取得“蚕之木板”。回到“西之渡殿”，解开东北方的封印，一路走入“北之对”，BOSS战后取得“铜之呼铃”；

去“姬之母屋”，向少女逃进的房门使用“铜之呼铃”，事件后在屋内取得“封魔之钉”。来到“东随身所1”，在南边的房间里对柱上的钉子使用“钉拔”，取得“封魔之钉”。返回“东之对”，在帐篷左边解开机关。（图解见阴之章），进入屋内后把两个狛犬雕塑放在祠台上得到“损坏的木板”，然后前往“药师堂祠”，途中经过泉的时候千万小心不要踩到血迹。

2. 药师堂

在祠堂大门前分别放入三块木板后（上方：蚕之木板；左下：损坏的木板；右下：鸦之木板）进入地下，通过地道来到“堂北”，出门后拾得“药师堂地图”。进入楼梯南面的房间，取得“女主人的日记·一”再来到“读经之间”，剧情结束后去“经之部屋”取得“女主人的日记·二”。来到“本堂”，被桑树双子指引进入地下，于“本堂地下”得到中级武器“苍水灵扇”，走到尽头处折返，发生剧情后回到“本堂”展开BOSS战，取胜后拿到箱子里的“六解咒血布”，依提示前往“屋敷 西门”，解开六血咒封印后进入“社之道”。

3. 社之道

遇见道凉和浮月两姐妹后结伴上山，途中在祠堂里取得“社之道地图”，然后向右走，来到“道北”途中发生战斗，事后来到尽头发现道路已被堵塞，只好折返回祠堂的岔道向左方前进。抵达“山小屋”，依浮月的指示攀爬到坡顶的小屋附近寻找锤子，注意一定要先在窗口窥视等待巨猿离开，然后才能进屋拿取锤子，之后迅速离开，途中与其发生战斗，胜利后回到崖下把锤子交给浮月，一同来到“蚕之社”。

4. 蚕之社

于“桑之下”发生剧情，然后向南一直走到“本殿”，在入口处得到“蚕之社地图”，接着从另一侧走向“浮月住居”，得到“浮月的日记”后出门，从墙壁的破洞爬入侧屋内，取得“暮叶的日记”时出现人影，跟随其来到走廊后发生剧情；抵达“本殿”，与道戒战斗后取得“四解咒血布”，进入小房间内获得上级武器“炎帝炎龙扇”以及“木制扳手”。回到“桑之下”，沿着血迹来到葛笼旁发生剧情，直接拿走箱内的“七解咒血布”从北门逃走即可，无须同道凉恋战，走到“水门”前使用“木制扳手”，然后沿绳梯爬到下方，取得“三方鸟居”处的“神镜”，不用理会途中出现的暮叶，一路返回“桑之下”，剧情后来到崖之下，在祠堂处使用“神镜”，打开前往“茧之道”的通路。

5. 茧之道

同阴之章流程完全相同，不过最后会遭到暮叶的袭击，任何攻击均对其无效，直接打开面前的六血咒封印逃走即可，见到浮月后“阳之章”结束。

九怨之章

1. 屋敷

从“车宿”出发一路来到“桑之下”，发现桑树上的钉痕后来到“药师堂祠”门前拿走两个“封魔之钉”，返回“桑之下”后发生剧情。

2. 茧之道

从“施术场”来到“摇篮之间”发现浮月，之后穿过“梦幻之间”来到西南方的“书房”，取得九个“封魔之钉”，返回“施术场”，展开最终BOSS战，胜利后“九怨之章”结束。

八、《九怨》剧情小说

父亲留下的信

浮月

住在附近的藤原先生找我有事　这几天可能不回家了。

据他说府邸似乎里潜入了一些妖气　由为我是神主　所以请我去祈祷。

但我觉得没有什么大问题　他可能只是看错了老鼠之类的动物。

我离开的期间　神社就交给你了。

尤其是饲养蚕的事情　千万不要忘记。

还有　暮叶的身体最近不太好　好好照顾她。

浮月缓缓地将手中的书信合拢，她和姐姐暮叶此刻正站在信中提及的藤原府邸前。父亲留下这封信后已经很久没有消息了，到底出了什么事？怀着惴惴不安的心情，浮月与暮叶一路寻到了这里。

府邸的正门已经被绢丝卷缠的咒文封印住了，那是父亲常用的封印术　。“这里……到底发生了什么事情呢？”浮月不禁感觉到一种莫名的寒意。“在这里担心也是没用的，浮月，一起进去看看吧。”暮叶却若无其事地冷冷说道，伸手缓缓推开了面前那沉重的铁门。

走入府邸的庭院，这里四周一片死寂，黑漆漆地不见一丝灯光，仿佛早就荒芜了好久。

“呜……咳咳！”暮叶的病情似乎发作了，她忽然摔倒在地上剧烈地咳嗽。

“姐姐！”浮月慌忙跑到她身边，只见暮叶摇摇头，微笑着摆手示意不必担心：“没关系，我的身体状况自己清楚，没什么大不了的……不过，刚才我似乎瞥见那边有人影闪过，你在这里等着，我去看一下就回来。”

“可是……”浮月刚想劝阻，可暮叶已经快速地朝前方走了过去，完全不留给她发表意见的余地。浮月无奈地留在原地等待，这就是姐姐的脾气，她已经习惯了。

许久许久，姐姐一直没有回来，浮月开始担心了，她小心翼翼地向前方挪动脚步。不一会儿，面前出现了姐姐那熟悉的一身红装，她这才安下心来。

忽然一阵飓风猛地袭过，浮月连忙侧身闪避开，然而道路旁的石台却在这阵飓风的侵袭下轰然倒塌，堵住了往暮叶那里的通路。“姐姐！”浮月焦急地大喊，然而暮叶却恍若未闻地独自走开了。

孤独、黑暗、恐怖同时来到了浮月身边，她的耳畔渐渐响起了鬼怪们凄厉的叫声。然而浮月所能用来防身的，只有一把小刀而已。

师父留下的信

诸位弟子

在藤原赖近大人的府邸里最近似乎出现了怪事。

由于不清楚是什么原因　所以要你们尽快去调查。

动作麻利些　别让京城里那个讨厌的阴阳师抢在我们前面。

道戒、道凉、道珍、咲耶四人手中拿着相同的书信默默地站在府邸东门前面。

“这就是信中提到的府邸吗？”俊俏的道凉首先打破了沉默。

“嗯，我们四人这次居然一同被叫到这里，真是少见啊。”小师弟道珍点头附和。

“据说赖近大人已经失踪了一个月之久，而且来到这里调查的人无一生还……”道凉轻轻皱起了眉头。

“哼，没有什么好顾忌的。”年长的道戒率先昂首向前走去，“在师父传授给我们的法术面前，任何鬼怪都微不足道。”

咲耶站在最后面，一直没有说话，她忆起了临行时与师父的最后一次交谈。虽然情报灵通的她委婉地提醒师父这座官邸已经成了鬼怪的栖息地，而且还有京城来的阴阳师出没，但师父的回答却是不容置辩的：“别忘了，你是吾之阴阳术的传人。京城来的阴阳师吗？哼，像安倍晴明那种半吊子教出来的弟子，有什么好怕的？去吧！”咲耶咬咬嘴唇，下定了义无反顾的决心，毕竟那是养育自己多年的师父，她没有怀疑的理由。

“咲耶！嘿，咲耶！”道珍的喊叫声使咲耶回过神来，“你在做什么啊？师兄们已经进去了。动作快点哟，否则我可不等你了。”

“……知道了。”咲耶振作起精神，随道珍一同走进这座阴气森森的官邸。在潜意识里，她隐隐有着一种不安感。

浮月听到了歌声，一种很诡异的歌声。

歌声是在当她走到庭院中的一棵桑树下时传出的，循着歌声，浮月穿过一个涌着泉水的小花园，来到了一处名为药师堂祠的所在。在那里，她踱过一座小桥，终于找到了歌声的来源：两个穿着红色和服的孪生姐妹。她们留着短发，年纪大约五、六岁的样子，面容和歌声一样诡异。浮月吃了一惊，而她们仿佛对站在面前的浮月视而不见，依然拍着手轻轻地唱道：

死了　死了……

大家都死了……

只有“公主”依然还活着呢……

可是……她真的还活着吗？

唱到这里，她们“嘻嘻”地笑了两声，飞也似地逃开了。一切重新归于平静，只有懵懵懂懂的浮月依然久久留在原地。

咲耶的调查进展非常顺利，在东边的房间里，道凉给了她一张血布，告诉她只有集齐相应数量的血布才能打开同等程度的血咒封印。在中庭下的小溪旁，道珍向她演示如何把形代舟——存有残留记忆的纸船投入水中，咲耶

www.plumsbook.cn

饶有兴趣地在一旁看着，然而，就在道珍走后不久，咲耶忽然觉得身后有种异样的感觉，她猛地回过头去，赫然发现一对双胞胎女孩，她们没有说话，只是用手指着中庭北方一道溅满鲜血的房门。咲耶连忙绕回中庭想问个究竟，但那对双胞胎已经不知所踪，在好奇心的促使下，咲耶推开了那道血染的门。

屋内一片漆黑，咲耶觉得有些不对劲，她想退回走廊，可是房门忽然从外面被锁了起来，任凭她如何敲打始终没有反应，就在这时，一个饿鬼猛地从屋角的葛笼（举行仪式用的木箱）里一跃而出，张大满是獠牙的嘴巴向她迎面扑来，咲耶连忙闪身避过，转而拿出咒符向饿鬼丢去，好在敌人不是很强，几记咒符过后它就惨叫着倒在了地上。咲耶轻轻擦拭着额角的汗水，就是久经历练的她也被这突如其来的偷袭吓了一跳。

房门突然从外面被推开，道戒走了进来："咲耶……是你啊……"看见眼前的景象，他略微愣了一下，似乎有些出乎意料的神情。

"道戒！你看见刚才是谁在走廊里把这房间锁上的吗？"咲耶咬牙问道，她刚才几乎命悬一线。

"不知道……"道戒审视了屋内一周，把目光停在了角落里的葛笼上，"这里居然也有葛笼……"他轻轻念叨着，似乎咲耶的生死远不及眼前的葛笼重要。

咲耶清楚道戒的脾性，她不再说话，径直走了出去。

浮月重新回到了桑树下，然而，就在桑树旁的河边，她看见了人影。浮月连忙躲到树后，偷偷打量着对方——那是个既年轻又美丽的女阴阳师，身上的一袭黄衫在黑夜中十分醒目，此刻她正蹲在河边把一支形代舟小心地放入水中……

"啊！"一声惨叫从寂静的夜空中划过，刚把形代舟放入河中的咲耶急忙回过头去，只见有只饿鬼正在恶狠狠地扑向桑树旁的一名长发女子，她立刻不假思索地掏出秘藏式符"碎牙"向桑树那边甩了过去，只见一只满身贴满咒符的犬神横空出世，以超快绝伦的速度骞地将饿鬼扑倒在地，几声惨号过后，一场灾祸就此消于无形。

"谢……谢谢你。"依然心有余悸的浮月捂住胸口缓缓站起身来。

"没什么。"咲耶隐隐觉得这个和自己年纪相若的红衣女子身上也散发着些许灵力，而且非常熟悉……

"我叫浮月，住在附近的神社里，到这里是为了来寻找身为神主的父亲……本来我是和姐姐两个人来的，可是路上与姐姐失散了……"浮月低垂着头小声说道。

"要知道，你一个人在这里是很危险的。不嫌弃的话，拿这些来防身吧。"咲耶很同情她的际遇，从怀中拿出一些符文递了过去。

"谢谢。"浮月鞠身答礼后接过符文，"不过，这些和我父亲常用的符文很相似呢。"

"你的父亲？"咲耶愣了一下，继而恍然大悟。没错，这个女孩子刚才说过他的父亲是神主……原来她就是师父的女儿……不过，师父也到这里来了吗？

"对了，这是父亲临走时留下的东西，能够打开某些封印的门，或许能对你有帮助的。"浮月从怀中取出一张血布递给咲耶。

"谢谢，那么我就不客气了。"咲耶伸手接过血布，"我叫咲耶，很高兴能结识你呢。"

告别咲耶不久，浮月来到了府邸的西边，她忽然发现从一间大屋子中隐隐透出一丝灯光。浮月快步走到屋子的门口，只见一个身穿淡紫色和服的少女正坐在灯下，两眼无神地呆呆注视着前方。

"请问……"浮月轻轻地走上前去颔首，可这少女一看到浮月，仿佛见到了异常恐怖的怪物，她"呀"地一声尖叫，转身逃进了里面的卧室，把门紧紧地反锁起来。

"这……"浮月被搞得莫名其妙，她走上前轻轻敲了敲卧室的门，然而却只能听到少女死死抵住门闩的喘息声。为了不惊吓到她，浮月只得就此作罢。在桌子上，她看到了藤原夫人的留信。

给椹君的信

可爱的狗子　现在的府邸已经非常危险了。

我想到药师堂看一看　如果那里安全的话就来迎接你。

记住　听到铃声之前千万不要开门。

如果过了十天我还没有回来的话　就收集齐木板和钉子来药师堂吧。

她绕着这间屋子的走廊踱了一圈，发现在卧室一面的墙壁上有个小洞，于是便凑过身去窥探。

果然，那个少女还伏在门前紧张地盯着卧室外的状况，丝毫没发现身后浮月的窥视，更没有发现……从旁边壁橱下的缝隙中钻出的一个女人。

"噫！"浮月不禁吓得往后退了一步。幻觉？鬼怪？为了再次确认，她不得不硬着头皮再次将眼睛凑向小孔……

浮月这次看到是一只眼睛！宛若死鱼般的眼睛！那个女人也正在注视着她！

吓得软瘫在地的浮月好久才回过神来，她忽然隐隐觉得：刚才的女人……和姐姐很相似……

咲耶在女佣人的房间里找到了一封奇怪的笔记

女佣人的笔记

小姐每天到了晚上就哭　说是府邸里面有鬼。

她躲在房间里面　把门锁起来一直哭。

她认为藏在房间里就可以不被鬼发现。

只有当夫人摇响放在最北面房间里的铜铃时她才会开门。

小姐好可爱啊　就像洋娃娃一样……

我们这些女佣人下定决心一定要保护小姐。

带着些许好奇，咲耶一路来到了最北面的房间，这里非常宽敞，在西北方的窗台上，她见到了那只铜铃。它就挂在屋檐下，叮叮当当地在夜风中摇曳着。

咲耶走上前去取那铜铃，没想到铃铛离窗台的距离比想象中要远，她一挥之下居然没有抓到。于是咲耶一手扶住窗台，另一只手缓缓地向铃铛伸去……差一点点……再近一些就……再近点……

一只青灰色的手臂猛地抓住了咲耶的手腕！快得宛若夜空中的霹雳！咲耶惊叫了一声，迅速挣脱开来。不一会儿，手臂的主人缓缓地出现了，他倒吊在屋檐上，正在一点点地爬下来，仿佛一只蜘蛛。这个中年男子的喉咙处有一道深得难以置信的伤口，不可能是活人，然而！死人又怎么会有意识地移动呢？而且如此迅速……咲耶晃晃头，眼前的形势已经容不得她多想，因为这个怪物已经向她飞速冲了过来……

靠着"碎牙"的帮助，咲耶有惊无险地战胜了它。站在敌人的尸体旁，咲耶这次仔细打量了一下它的相貌，似乎……它似乎是这个府邸的主人藤原赖近，可怎么会变成这个样子？她不愿多想，拿走铜铃后便匆匆离开了这个是非之地。

房间重归平静后，这具"尸体"蠕动了几下，从脖子上的伤口处浮现出一双怨毒的眼睛……

就在不久前咲耶遭到饿鬼袭击的房间里，浮月终于找到了父亲芦屋道满，他正好在葛笼旁调查着里面的不明物体。

"浮月，是你啊，暮叶呢？"道满回头看了一眼，漫不经心地问道。

"姐姐……姐姐她失踪了。自从听到那些奇怪的歌声后，我就找不到她半点踪迹……父亲，我们一起去寻找姐姐吧！"浮月焦急地说。

听到这里，道满的嘴角忽然闪现过一丝冷冷的诡笑，但转瞬即逝："没那个必要，她毕竟是我的女儿，不用担心。"道满从怀中拿出另一张血布交给浮月，"相比之下，眼前的事情对我更重要一些。寻找暮叶的事情，就交给你了。"

浮月拿着血布怔怔地望着父亲，她不明白父亲的举动是对自己的信任还是对姐姐的冷漠。自从来到这座府邸，她的心无时无刻不在紧张地收缩着，本以为见到父亲后能消除这种不安，可却没想到会是这种结局。

咲耶在那道紧闭的房门前摇响了铃铛，不一会儿，那位少女轻轻地从里面将门拉开，见到咲耶后，她怯生生地行了个礼。

"这间大屋里的妖气非比寻常，到底出了什么事情？"咲耶单刀直入地问道。

"我……只依稀记得，不久前在夜里开始出现歌声，然后家中就渐渐出现奇怪的传染病。"少女怯怯地回答，"患病的人越来越多，他们每天夜里都在家中游荡……"

忽然，一阵细若游丝的歌声传到了房中："死了，死了。大家都死了……"

少女惊恐地睁大了双眼，她伏在地上尖叫起来："就是这个歌声！听到的人都会被杀死！都会被带到好恐怖的地方去！不要！"

"找到了。"咲耶循声望去，只见那一对双胞胎再次出现在门旁，她们冷冷地注视着紫衣少女，嘴里重复着，"找到'公主'了。"

歌声停止了，难道是这两个女孩发出的歌声吗？咲耶一脸疑惑，忽然间，她察觉到一股妖气自身后弥漫开来，咲耶猛地转过身去，却看见一个面容惨白的女人正在从后面悄悄扑向那位少女……"住手！"咲耶正要冲过去，霎时间一股飓风迎面劈来，袭得她头晕目眩，当咲耶回过神后，屋子里却只剩下了她自己。

那一对双胞胎……究竟是什么人？咲耶满腹谜团。现在的她已经找到了三个封魔之钉与木板，那是开启药师堂通道的钥匙，看来一切的谜题只有在那里才能解开。咲耶径直来到药师堂祠，道珍已经在那里等着她了。开启了封印的堂门后，一个深不见底的井穴及一架木梯出现在两人眼前，看来这个地下通道是非要走一遭不可了。

"怎么，害怕吗？"在黑暗的通道里面，咲耶忽然这样问道。

"害、害怕？哈哈哈，开、开什么玩笑？我道珍可是天不怕地不怕呢！"道珍故作轻松地答道。

"那么，说这种话时腿不要发抖好吗？"咲耶轻咳一声，提着微弱的烛火从道珍身旁走了过去，把他窘得满脸通红。

不过，小孩子也有小孩子的长处。在通道的尽头，直达地上的绳梯已经坏掉了，就在咲耶一筹莫展的时候，道珍仿佛猴子一样干净利落地三两下就从岩壁上攀到了顶部，不一会儿，一根绳索就从上面扔了下来。

"怎么样，还是道珍厉害吧？"咲耶吃力地沿着绳索爬到堂房中后，道珍神气活现地说道，"下面，就由我道珍……"

忽然间又是一阵阴风吹过，参杂着鬼怪的哭嚎，咲耶

微微一定心神，抵住了这次突袭，而道行还差得远的道珍则被掀了个屁蹲。良久良久，阴风终于停了下来，但两人的耳畔却传来颤颤的诵经声，为这凄凉的夜晚平添了几分恐怖色彩。

“刚才，你说下面要做什么？”咲耶转头向已骇呆了的道珍发问。

“我说……下面由我留守这里以便确保退路……”道珍战战兢兢地回答。

浮月觉得自己很幸运，因为她在药师堂祠的地下通道尽头发现了一条绳索，足以使她顺利地爬到顶端。是谁这么好心呢？她不晓得。循着充斥在耳里的诵经声，浮月找到了一个老僧人——他已经被无数的茧丝缠绕着，奄奄一息。

“不要过来！”这个老僧一声大吼，将正欲上前搭救的浮月喝退了几步，“又是一个女孩子……不能过来……这些茧丝……会把你吞噬进去的。它们……渴求活人的血肉……”他断断续续地说到这里，突然有一双手从后面伸出来勒断了他的脖子——是一个在外面游荡的“病人”。面对如此残忍的情景，浮月只能无奈地接受，她默默合十了一会，转身离去。

就在一个楼梯的转角处，浮月赫然看见了姐姐暮叶的身影，只见姐姐拖着一个蔓笼吃力地向楼下通道尽头的本堂一点点挪动脚步，她连忙追了上去，可进入本堂后却发现里面空无一物。就在她四下打量的时候，一股阴冷异常的飓风以迅雷不及掩耳之势向她突袭而来，把她掀翻在地。

浮月倒在地上，开始逐渐失去意识。在朦胧中，她隐约觉得一个红衣女人慢慢走到了她身旁，轻轻地说了句：“似乎还差一点呢……”

那个人……好像……是姐姐……

咲耶伏在药师堂外的桥边喘息着，刚才发生的事情简直是场噩梦。

道珍被杀死了，就在本堂的地下通道里。那对可恶的双胞胎，一定是她们搞的鬼，如果不是她们的指引，本堂下的通道根本没人知道。

杀死道珍的是一只蜈蚣状的怪物，咲耶费了好大力气才勉强打败它，通过收集到的书信猜测，它可能就是失踪已久的藤原夫人。

女主人的日记

四月五日　带着许多病人前往药师堂，但是　已经不能再去见万寿丸和绢子了　我已经不再是人了……怎么能让子女看见母亲的身体那慢慢腐烂的样子呢……

四月六日　幸运的是　住持接纳了我们这一群人，我吩咐家丁三良丸把所有正门封住　不能再让怪病继续扩大。

四月九日　从恍惚中醒来　发现自己置身在茧笼中，在身边的这次不是蚕　而是一条蜈蚣。

四月十日　我头痛欲裂　脸颊两侧从上至下青筋毕现　甚至能感觉到筋脉的胀痛，这大概就是病情恶化的征兆……

四月十一日　住持给我们腾出了一间房住，在这个房间里面　我一定要想办法阻止病情继续恶化。

四月十四日　和大家一起居住了几天后……看见别人健康柔软的肢体　越来越控制不住想将其占为己有的欲望……

四月十五日　每天独自在房间里以猫为伴，很寂寞，

四月十七日　偶尔，会听到歌声，每次听到歌声时我身上的“肌肤”对血与肉的渴求就越来越强烈，尽管如此　我还是不希望见到万寿丸和绢子　否则我怕会控制不住自己而杀掉他们。

四月十八日　抚摸着猫　心里产生了一种奇怪的感觉，猫　是多么地柔软啊　人类的肌肤　一定会更柔软的　那些小孩子的肌肤　肯定会更加更加地柔软。

四月十九日　听到歌声时　忽然失去了知觉，醒来时发现身处茧笼之中　而猫却死在我的身边，不可思议的是　我并没有感到寂寞　却觉得有种满足感，一种难以名状的感觉在心中渐渐涌现出来……

四月二十二日　现在　只要是会动的生物　我就绝不放过。

四月二十三日　万寿丸来看我了，唉　我可爱的儿子啊　你的肉体是这样地柔软润滑，是为了满足母亲的心愿而来吗，真是乖孩子。

咲耶打开庭院的西门，找到了前往山顶的道路。然而，她刚刚前行不多久，居然遇到了道凉和浮月，在他们身旁还有一个长发的红衣女子，她和道凉正在不停地交谈着，似乎感情很好的样子。

“咲耶小姐。”浮月向她点头致意。

“啊，你来得正是时候。”道凉颇带调侃地说道，“我们正要走这条山道呢，这下多了个殿后军。”

咲耶没有理他，这时浮月指着那个女子向她介绍说：“这就是我的姐姐。”

“我叫暮叶，实在是给您添麻烦了。”暮叶非常客气地向咲耶颔首说道。

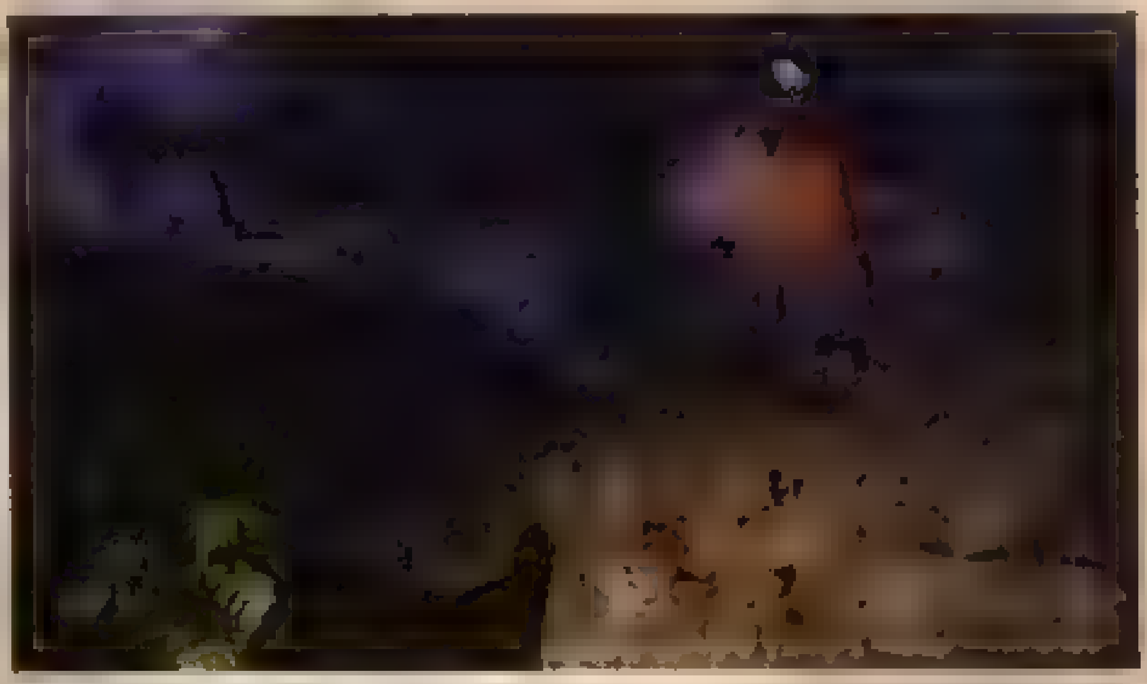
“不，您言重了……”面对着弥漫在山道上的妖气和这突如其来的三人，咲耶隐隐觉得似乎什么地方有些不对劲。

四个人开始上山，咲耶如道凉所言走在队伍末尾。很快地，她发现前方的三人越走越快，如果自己动作慢些很容易就会在岔道走失。到了后来，她几乎是一路小跑才能跟上三人的步伐。

又是个岔路口，咲耶习惯性地随着前方身穿红色衣服的暮叶向右跑去——她是前方三人中末尾的一个。渐渐地，她发现暮叶放慢了速度，咲耶开始离她愈来愈近，愈来愈近……不一会儿便来到了她的身后。“终于跟上了。”咲耶长长地呼出一口气。

忽然，“暮叶”蓦地回转过身来，那是一张厉鬼的面庞！咲耶的身侧亦同时出现许多怨灵！这显然是个圈套！咲耶连忙挣脱开包围，回身向来时的路途跑去……

在一个小山崖下，咲耶终于见到了崖顶的浮月。“固定绳梯的木楔已经松了，咲耶小姐，为了安全起见，你到那边的木屋里把锤子拿来好吗？”浮月手指另一侧向咲耶喊道。



咲耶只得动身前往不远处的小木屋。在屋门前，刚要推门而入的她忽然察觉到屋内有野兽的喘气声，于是绕到窗边向内窥视——里面居然有一只巨猿！咲耶不敢妄动，只得在一旁静静地等待。不一会儿，这只巨猿从房内走了出去，咲耶连忙趁机溜入房内把锤子拿走。然而刚刚逃出门外不远，嗅到气息的巨猿就几步追了上来，又是一场恶战。巨猿的速度和伤害力均极其夸张，如果没有刚才在小屋内顺手取得的上级咒符“火龙”，咲耶简直没有战胜它的自信。

一番周折后，咲耶将得到的锤子扔给了浮月。“真是顺利呢。”浮月微笑着用锤子将绳梯钉牢，注视着往上攀爬的咲耶，忽然，她的眼中闪过一丝怨毒。

“居然能活着回来……下次，我倒想看看你还有没有这么好的运气。”这个“浮月”轻轻地自言自语。

浮月苏醒了过来，她发现自己居然置身在一个蔓笼之中。

她勉强从蔓笼里走出来，但头痛得厉害，持续的眩晕感使她觉得天与地似乎连成了一体，几乎寸步难行。总而言之，这个身体仿佛有种不是自己的感觉。

稍稍定了定神，浮月发觉身处的地方是一个狭长的洞穴，这里到处都结满了茧丝。感觉略好一些后，她咬咬牙，一步步地向前方走去。然而出乎意料的是，过了一个拐角后，父亲道满赫然出现在眼前，他目不转睛地盯着一个正在吞噬饿鬼的茧。

“父亲……你在这里做些什么？”浮月惊喜地上前问道。

“仔细看看这茧吧，多美妙的景象。”道满看也不看女儿一眼，仿佛在自言自语，“如果不能和其他生物融合，就不能生存……所以，一直到死为止，它们都要吐出茧丝，制造出维持生命的茧来……”

“这……就像姐姐一样吗？”浮月凭直觉发现父亲的话另有深意。

“没错，这就是‘九怨’，如果把暮叶放到其中九次的话，或许她的病就会治好。所以，要救她的话，前提就是先要让她被茧吞噬。”

“怎么会……这样？”浮月喃喃自语。

“哼，她不正是因你而死的吗？下一个就该轮到你了。不过……如果茧在结合中被破坏的话……就得把她重新放回到蔓笼中……”道满又陷入沉思，慢慢地走开了。

“我……明白了。”浮月站在原地呆呆地点了点头。

在他们父女之间，似乎隐藏着一个巨大的谜团。

浮月呆站了一会儿，忽然，从旁边的通道中传来姐姐的喊叫声：“不要！”。她连忙跑了过去，却发现通道尽头已经被岩石堵死，而姐姐凄厉的惨叫声却不停地从对面传来。浮月只能凑身到岩缝中窥探对面的情况，然而却看到了匪夷所思的一幕：姐姐被人从对面的山崖上推了下来，摔在蔓笼上面死掉了，而推她下来的凶手——居然也是姐姐！

浮月无法确定眼前的情景是真实还是幻影，她在洞穴中摸索了半天，终于找到了姐姐死亡的场所。山崖上的“姐姐”已经不知去向，虽然不知刚才发生了什么，但至少眼前的尸体是真实的。就在浮月哀伤地抚摸着姐姐头发的时候，那一对神秘的双胞胎又出现了，而其中一个小女孩更上前指着暮叶的尸体说：“忘记了吗？放入蔓笼和茧里就能复活，还能回复原状哦。”

浮月低头想了想，抱起姐姐的尸体，将她轻轻地放入了蔓笼之中。

“那次，姐姐也进去了呢。”双子忽然在一旁说道。

浮月没有理会她们的话语，良久，她忽然问道：“在茧里的人，会在想些什么呢？”

“互相融合在一起，做着很长很长的梦。”双子回答。

“互相融合在一起……做着很长很长的梦……”浮月轻声附和着，渐渐地低下了头。或许，浮月并没有注意到，她在身旁溪水中映出的倒影……是暮叶。

咲耶和浮月终于来到了山顶，道凉和暮叶正在一棵桑树那里谈得火热。

“哎呀，咲耶。”道凉悻悻说道，“怎么来得这么晚呢？”但语气中似乎隐隐带着“怎么这么快就来打扰我们”的意思。

“抱歉，途中被一点小事情耽搁了一下。”咲耶回答。

“遇到鬼怪了吗？不过我们这边的情况也好不到哪里去啊。看，屋子附近有许多的饿鬼呢。咲耶，我留在这里保护两位小姐，除魔的事情就交给你喽。”道凉颐指气使地下令。

“知道了。”咲耶转身走开，她觉得在这里有种不舒服的感觉。

在浮月的住所里，咲耶找到了浮月的日记。

浮月的日记

四月二十一日　今天父亲没有回家，因为比较担

www.plumbook.cn

心 就出去看了看，看着庭院中即将开放的菖蒲花 心情好了许多。

四月二十二日 从早上开始就淅淅沥沥地下起了小雨 这样对菖蒲花是没有好处的，在阴雨天 姐姐由于感到身体疼痛一直呆在房间里，从屋里向外眺望 看到雷公鸟在雨中啾啾地鸣叫着 很可爱呢。

四月二十三日 今天 雨还在下，虽说没有变大 但依然下个不停，由于很闲 便找了一本关于雷公鸟的书来读，雷公鸟是一种容易让人勾起往日回忆的鸟，可是我的过去和现在似乎没有什么区别，一直生活在这个小屋子里 真希望什么时候能出去看一看。

四月二十四日 昨天醒来时 哼着喜欢的歌，由于姐姐嫌吵 只好把歌写到纸上，好怀念以前温柔体贴的姐姐。

四月二十六日 姐姐的咳嗽越来越严重 我担心地去询问病情 而姐姐却反而对我恶言相向，然而 即使姐姐多么厌恶我 我也不能将她一个人留在这里。

咲耶即将折返的时候，却看到了难以置信的一幕：

暮叶将浮月从悬崖上推了下去，而道凉则浑身是血地躺在一旁，生死未卜。

"道凉师兄！"咲耶急切地呼唤道，可惜道凉僵卧在地，全无半点反应，只有暮叶在恶狠狠地瞪着她。

咲耶连忙折返回桑树那里，然而当她途经本殿的时候，却遇到了另一个同门——道戒。

此时的道戒似乎已经变得癫狂了，他的身上缠满书卷，似乎受到了某些怪诞经文的蛊惑，咲耶想避开他，可是所有的门都被他用封印锁住了。

"好久不见……关于蚕的谜团，你解开了吗？"道戒嘶哑着喉咙发问，见咲耶没有回答，继而愈发得意，"哼哼，我已经解开了……这个名为'九怨'的咒法……"

咲耶发觉情况不妙，她一点点地退后，然而对方却步步进逼："……如果有茧的话……就让我们融合在一起……我的咒力绝对会提高的……"他猛地向咲耶扑来，战斗不可避免。

迷失心智的道戒终究不是咲耶的对手，几个回合过后，他便一败涂地。咲耶从他身上找到了一个记录本，仔细阅读后才发现原来道戒是如此地居心叵测。

道戒的书册

一、关于饿鬼的测试 1 让与我同行的阴阳师作为这次试验的参照物。2 为了正确地估计实力 使其在封闭场所内战斗。

结果 饿鬼被打败了 它的力量还是无法与符文和扇子相提并论 不过这个年轻的阴阳师能独自打败饿鬼 看来还是有些潜力的，虽说如此，还是要找其他鬼怪来测试。

二 茧丝与绢丝的比较 1 茧丝是在其中有人的条件下抽出的 2 绢丝取自被解开封印的门上 3 将残留的气息 强度 咒力进行比较。

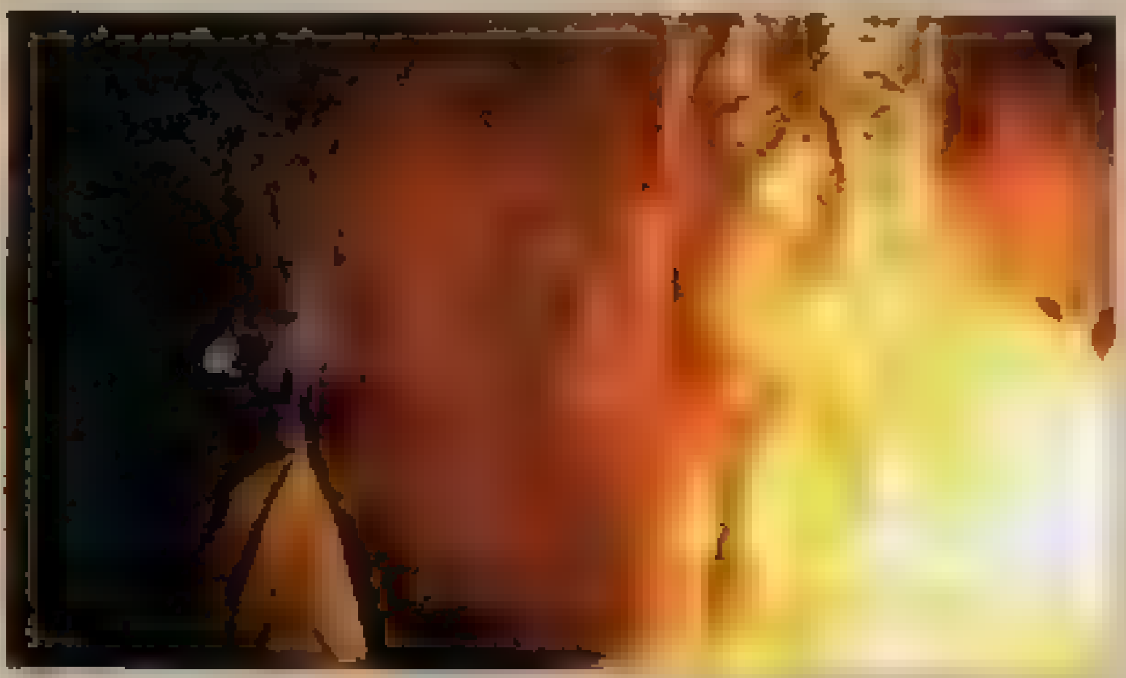
结果 1 上面几乎残留着同样的气息 2 绢丝的强度略强一些 3 同样地 咒力方面也是绢丝稍强一些。

茧丝和绢丝有着惊人的相似点 绢丝可以看作是由茧丝改良成的高级品。

三、茧中的死人与饵料的关系 1 找两个完全一样的葛笼 2 在融合过程中取出其一的饵料。

结果 果然 途中被取出饵料的生物无法完成融合 从葛笼里出来后马上就死掉了。向葛笼里放饵料似乎与使死人复生有极大的关系，这棵桑树上的蚕 看来有着神秘的力量。

咲耶解开殿堂的封印后便直奔山顶的桑树那里，然



而却迟了一步，在那里，她看见了一个染满鲜血的葛笼，道凉从中缓缓地站了起来——确切地说，它已经不能算是道凉了，那只是他的身躯与暮叶的上半身混合而成的怪物而已。一番战斗后，虽然咲耶成功地消灭了敌人，但那份深深的哀伤却在心头久久萦绕。

咲耶默默地点起一把火，将眼前的桑树烧掉了。

死人复生、瘴气弥漫、饿鬼横行……桑树无疑是一切罪恶的根源。烧掉它以后，咲耶觉得心情轻快了许多，她在枯黑的树旁找到了通往崖下的绳梯，攀缘而下。

浮月再次从葛笼中醒了过来，是瀑布那汹涌的水声将她吵醒的。这次，她并没有感到头痛，只是不明白为什么自己会出现在这里。

一路摸索着行进，浮月终于找到了熟识的道路——原来这里是自家的神社。浮月在经过住居里的走廊时，隐隐发觉有人从身边走过，可是扭过头去却不见人影。

在神社本殿的内室里，浮月发现了姐姐暮叶留下的日记——血迹斑斑的日记。

暮叶的日记

五月十二日 从悬崖上摔下来的时候还以为自己死了 但是醒来的时候却没有任何伤痕，我问身边的浮月为什么自己会在葛笼里面 但浮月只是一直在哭，真是可爱的孩子。

十月三日 最近总觉得身体不舒服 浮月也开始来询问我的状况如何。不能被她察觉到这个秘密。

十月二十三日 身体的很多地方变成了奇怪的颜色 肯定是身体正在腐烂，我可能患了很恐怖的病 但书上没有任何关于这种病的记载，浮月每天都在问我的身体状况 真是烦死了。

十月二十五日 昨天遇见了一对不可思议的双胞胎，她们让我和蚕在葛笼里睡一个晚上 仿佛做梦一样的感觉，照她们两个说的去做 身体又变回来了，那对双胞胎肯定是桑树的神仙。

十一月五日 今天陪浮月玩了一整天 好久没有玩得这么开心了，到了晚上仍然还很兴奋呢。

三月四日 一定没问题，那对双胞胎说再进一次茧里就会好起来 而且老鼠比蚕更好，趁着浮月睡觉的机会去找一找 再不快点我的手腕就会烂掉的 也或许是脚……浮月那柔软的手腕 脚 脖子 我好想要。

七月四日 告诉了父亲关于双胞胎的事情 他就教我用蚕复生死人的秘术，父亲说一次是不够的 为了防止身体烂掉我还需要再进到葛子里 而每次都得有更大的猎物，据说共进九次就会没事了 听到这句话我好安心。

四月二十七日 醒过来的时候依然是在葛子里，我想起来了……是浮月……是她把我从悬崖上面推下来的，在因腐烂的身体而痛苦的我面前 她居然还能对着菖蒲花唱歌，呜呜 如果她的身体属于我的话……

浮月理智的防线终于彻底崩溃了，她的头脑陷入了混乱之中。这段记忆本来是早该被封存在她脑海里的，可现在却全都涌现了出来，仿佛思维的洪堤破了个决口，她已经无法抑制自己思想的潮水肆意汹涌奔流。

是我……姐姐是由于我的过失才死的……

父亲和桑树双子说过把姐姐放在葛笼中九次就会好……可是……她直到现在还依然这样恨我……

在葛笼中醒来的我……水池中的倒影……难道说……姐姐已经和我融合了吗？

我……在想些什么？……我的意识……好模糊……

浮月在朦胧中本能地向神社的桑树下走去，就在通向那里的途中，她再次与那对双胞胎相逢——其中的一个女孩已经倒在了地上，身上散发出焦臭的味道，似乎已经死掉了。而另一个女孩看见浮月后，依然用冰冷的语调说："已经……快觉醒了吗？"

"你说……什么？"浮月觉得自己快要崩溃了。

"到那里去吧，你马上就会明白的。"女孩伸手指向桑树旁的山崖——那棵被烧焦的桑树。

浮月蹒跚地向那里行去，就在走到断崖前的一瞬，她的心脏剧烈地收缩了一下——

原来如此……终于想起来了……

"姐姐 还没好吗？"浮月在崖顶对下面的暮叶喊道。

"没有呢 还差一点。"暮叶踩在绳梯上 在半空中朝上面回答。

"要小心啊 别太勉强了。"浮月担心地说道，然而就在这时 她的耳畔突然传来一句童音 "一起玩吗？"

浮月奇怪地转过身去，赫然发现一对身穿和服的双胞胎女孩就站在她身旁 脸颊几乎贴到了自己面前，有着说不出来的诡异感。

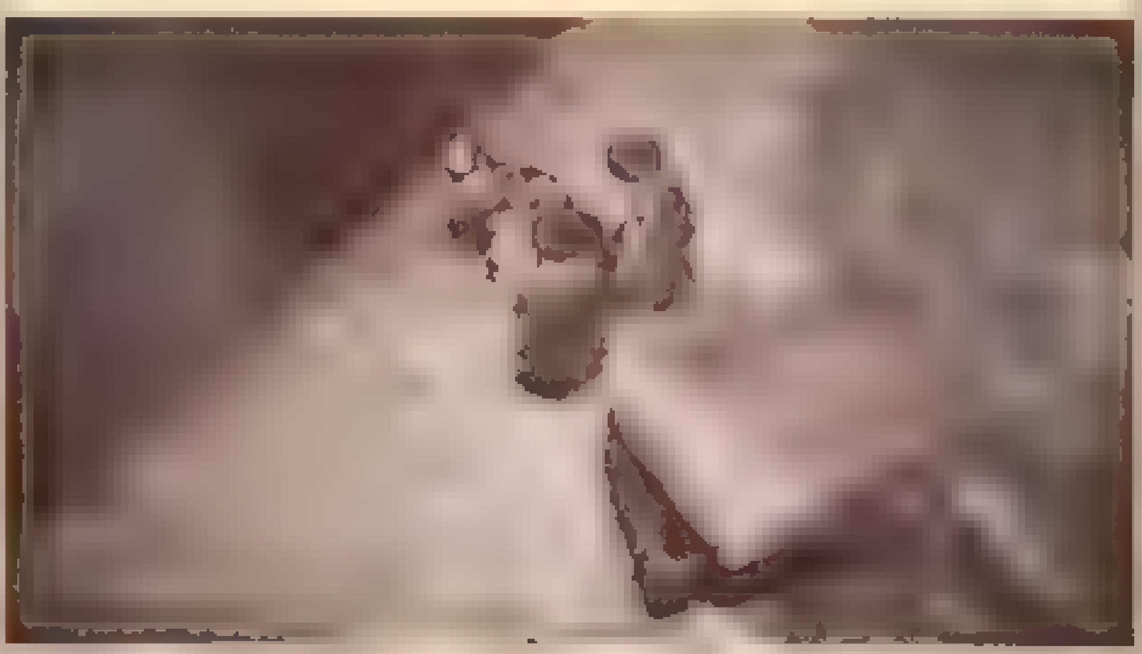
"呀！"浮月被吓了一跳 不由自主地松开了绳梯 然而 当她意识到姐姐还在下面时 已经太迟了。

"姐姐！姐姐！求求你！睁开眼睛呀！"浮月伏在崖顶，望着下面动也不动的姐姐 哭成了泪人。一切的一切都在表明着一个事实 暮叶已经死了。

"想让姐姐活过来吗？"忽然 双胞胎这样问道。

"呢？"痛哭的浮月抬起头来。

"想让姐姐活过来吗？"双胞胎又重复了一遍 看她们的神情 似乎并不是在开玩笑……



是啊……就在那天，浮月她……杀了我……

我就是……在这里掉下去摔死的……

我的名字……叫做……芦屋暮叶……

咲耶来到了茧之道，她是第一次来到这个满是茧丝的洞窟。自从进入赖近府邸以来，发生的怪事已经太多太多。现在，她预感到自己马上就要接近真相了。

果不其然，在西南角的书库，她翻到了师父的笔记。

道满之书·第五卷

进入茧中九次 但死人还是不能复活。

进入茧中九次 死人就会成为它们的子女——作为"桑之实"重新复活。

这本来就不是为人类而设的咒法，而是为蚕的 但依然可以被我利用。

暮叶的事情 是迫不得已的试验，还有我那些愚蠢的弟子 能够协助我完成咒法 至死也应该满足了吧

就在咲耶看到这里的时候，身旁响起了道满的话语："居然能活着，你的生命力还真顽强。他们三人都已经成为了咒法的饵食，为什么只有你不肯乖乖地听话呢？"

"师父！"咲耶愤怒地转过头去，"居然做出这种事来……您到底把我们这些弟子当什么了？"

"呵呵。"道满仿佛听到了很好笑的话语，他满不在乎地说道，"所谓弟子，就是让我的威名得以巩固的木偶。像你们这样的愚人，惟一的用途只有和那些死人一起被放在葛笼里，完成'九怨'的仪式。"

"道满！"咲耶再也按捺不住了，她掏出火龙咒符掷向对方，可道满只轻轻地一挥衣袖，咲耶便被击倒在地。

"饵食就要像饵食的样子，该做什么就去做什么吧！"这是道满临走前留下的最后一句话。

不久，暮叶也来到了这个书房，她同样看到了父亲的笔记。

道满之书·第一卷

调查了神社奉养的蚕 它和普通的蚕比起来是完全不同的。

蚕的生母是两棵桑树……也就是"它们两个"。

桑树上面的果实就是它们的卵 从这里生出的是魔鬼 具备能和死人复生的咒力。

复生之人…… 说起来很好听，其实它们的目的只是把死人的残骸作为食物而已，不过其中诅咒的秘术才

www.plumsook.cn

是我最感兴趣的。

两个活着的"肉"在笼子中融合，如果重复九次咒法就会完成。

朝廷的走狗们，我完成咒法之时就是你们的末日。

"即使进入葛笼……我的病也治不好？"暮叶简直不敢相信自己的眼睛。

"嗯，仪式看来进行得很顺利。"道满忽然出现在暮叶身后。

"父亲！"暮叶满怀疑虑地走到父亲面前询问道，"您不是说，只要进入葛笼九次就会治好我的病吗？"

"愚蠢的丫头，居然还在相信这种没根据的事情。"道满不耐烦地一把推开她，"你的身体，只要具有渴求血肉的体质，那就已经足够了。不要试图去拒绝，乖乖地接受吧。而且……似乎你现在还以为是妹妹浮月杀了你，我不妨明告诉你，直接导致你死亡并且把你放入葛笼中的，就是那桑树双子！你居然连惟一的妹妹都不相信，真是可笑！"

道满转身离去了，只剩下暮叶一个人怔怔地留在原地。

我……居然不相信自己的妹妹……

浮月……是我错怪了你吗？

暮叶站起身来漫无目的地走着，要走到哪里？她不知道。要去做些什么？她也不知道。现在的我，究竟是谁呢？她依然……不知道。

终于，在一个木栅栏的前面，暮叶停下了脚步，因为她发觉自己的身体已经达到了极限：身上、手臂上、脸上的皮肤和肌肉开始急剧地腐烂，不久便层层掉落。她无力地依在栅栏旁，轻轻地呼唤着：

……谁来……救救我……

"浮月！是你吗？"咲耶突然从一旁闪了出来，她欣喜地直奔栅栏而来，"谢天谢地，总算找到你了，原来你还活着，我们要赶快离开这个危险的地方。还有，别管你的姐姐了，她已经……噫！"

暮叶的双手，紧紧地扼住了咲耶的喉咙。

"呜！放开我……浮月，快放开！呜！"咲耶不停地挣扎着，然而却无济于事。就在她即将命丧当场的时候，扼在喉咙上的双手忽然蓦地松开了，咲耶仔细望去，原来是浮月又恢复了自己的意识。

"……咲耶……快跑……求求你……"浮月痛苦地捂住自己的胸膛。

"……明白了……不过，你要支持住……"咲耶稳定了情绪，"等着我，我一定会找到解救你的方法！一定！"她咬咬牙，扭头向外面冲去……

在赖近府邸东门处的屋檐上，此刻正盘踞着一个名为"善鬼"的式神。在皎洁的月光下，它魁梧的身材格外引人注目。

门被缓缓地推开了，一名身穿白色神官服的女子走了进来，在她的身后，赫然跟随着另一位上级式神——"护鬼"。

善鬼从屋檐上跃了下来，拜伏在女子的脚边言道："据我刚才的视察，似乎从南边传来一股很臭的味道。"

"嗯，确实有股很臭的气息……这个大屋里到底出了什么事？"女子略略思考后一撇嘴角，"这种妖气异常浓厚的府邸，也只有那个专搞歪门邪道的阴阳师才弄得出来——道满，还是和以前一样是个很有意思的男人呢。走，我们到南面去逛逛看吧。"

"是，安倍晴明大人。"善鬼与护鬼毕恭毕敬地回答。

在南面的庭院中，安倍晴明发现了一棵桑树。"好臭的味道，就是从这里散发出来的吗？"她掩鼻仔细打量桑树，发现上面有着三个钉孔，"五行相克……金克木，这些钉子一定是用来封印桑树散发的瘴气，可是现在它们去了哪里呢？"

安倍晴明在附近仔细搜索了一番，终于在药师堂祠附近找到了两枚封魔之钉，她折返回桑树下，却看见一个身着阴阳师服饰的女子满身血污地半跪在地上，旁边有一个小女孩正在边拍手边唱歌，一副幸灾乐祸的神情。

"是鬼怪呢。"安倍晴明一眼就看穿了小女孩的本体，她拿着钉子向桑树径直走去。那小女孩初时并没有反应，但当她看见晴明手中的钉子后就猛然扑了过来，然而后者只轻轻一挥袖子就将她推到了一边。

安倍晴明将封魔之钉刺入了树干，小女孩立刻僵住了，仿佛被那钉子钉在了地上。晴明没有再看她一眼，转身对那女阴阳师问道："这一切，是道满他搞的鬼吧？"

"师父……那个男人他居然把我们这些弟子作为完成法术的祭品……"女子低头呻吟着，显然身上痛楚难忍。

"嗯，的确是那家伙能做出来的事情。"晴明点点头。

"现在……在那洞窟里面正在进行'九怨'的仪式，一个叫做浮月的女孩即将作为祭品被牺牲掉……请你救救她好吗？"

"我不能向你做出任何保证，不过请放心吧，我会注意的。"安倍晴明缓缓走下台阶，不过突然顿了顿，她回过头去，看了一眼刚才被封印住的桑树精，"只剩下一个的话，果然成不了多大气候。"她轻声自语。

穿过施术场，晴明来到了茧之道内部，这里的洞顶吊着无数尸体，却无一例外地在燃烧着。在通道的中间，晴明看见了一个红衣女子，在她身边有一只犬神陪伴着。看见安倍晴明走近，犬神"呜呜"地低吼了几声，作势欲扑。

"停手，她不是敌人。"少女喝止住犬神。

"不错，是条好狗。"晴明称赞道。

"曾经有个朋友送给了我许多用来护身的符文……可现在只剩下这一张式符而已。"少女低头轻轻抚摸着犬神的背。

"你……叫做浮月是吧？据说你被法术附身了？"晴明追问。

"现在……那种歌声已经听不到了，法术的效力似乎减少了许多。"浮月幽幽地回答，"道满——我的父亲只是把我的身体当作工具、当作试验品而已，现在的我，对血肉的渴求异常强烈……在我的眼中，只能看到血块和肉块……所以我把这里的尸体都烧了，否则恐怕会疯掉。"

"如此看来，刚才把那桑树精封印住果然是明智之举。"晴明环顾四周，自言自语地嘟囔着，"不过，要想彻底地将它消灭，还得再找到一根钉子才可以……"

"似乎，我的生命就要在这里枯萎了……"浮月叹息道。

"那是你自己的事情，与我没有关系……不过，居然用自己的亲生女儿作试验品，道满，你这次玩得未免太过火了些。"晴明轻轻蹙眉，"喂，我这就要去打倒你的父亲，你该不会介意吧？"未待浮月回答，她已飘然而去。

在西南角的书房里，晴明找到了大把的封魔之钉和道满的书信，看毕书信后，她已经清楚现在的道满是什么状况。晴明回到施术场，就在她走到祭台正中央时，道满一脸怒容地出现在眼前。

"九怨的仪式被中止了……晴明，你居然明目张胆地在我的地盘做出这种事情！"

"只是悄悄地做了一点而已。"晴明耸耸肩为自己辩解道，继而收起了调侃的笑容，"道满，你似乎被邪道的东西引诱得不浅。"

"晴明，你的血肉——一定是上佳的饵料呢！"道满丝毫没有知难而退的迹象，反而变本加厉地狂叫，"这次的祭品，就是你了！安倍晴明！"

虽然道满亦是阴阳界中屈指可数的高手，但他终究敌不过身为日本第一术师的安倍晴明，在晴明强大的法术与式神面前，他注定只有失败一途。然而，就在道满不支倒地的刹那，一个身影猛地窜上前去扑到了他身上，然后拖着道满昏迷不醒的身躯向外缓缓行去。那是浮月，意识已经不受自己控制的浮月。

晴明刚要冲上前阻止，可坍塌的洞穴阻挡了她的去路，莫非冥冥中自有天意？待她火速赶到外面时，已然赶不及了——浮月把道满推进葛笼后自己随即钻了进去。在葛笼外面，只有啜泣的咲耶和得意的桑树精。

"还是太迟了吗？"晴明缓缓地走了过去。

"嘻嘻，没错。"看着晴明一脸愠怒地走近，桑树精依然在嬉笑着，"我的姐妹，马上就会重生哦。嘻嘻，你晚了一步呢。"

"闭嘴。"晴明将第三只封魔之钉猛地钉进树干里，桑树精的笑容立刻凝固在了脸上，软软地瘫了下去。

"现在……应该还来得及。"晴明自语着，拿出长枪对准葛笼，然而就在她即将刺下的瞬间，咲耶忽然挺身挡在了葛笼前面："不、不能这样……这个姑娘，只是被自己的父亲背叛了而已……如果就这样被杀掉，实在是太可怜了！"

"你……知道里面会出现什么吗？"晴明问道。

"管它会出现什么！"咲耶坚定地回答。

"重情谊的人。"晴明叹了口气，她仰头想了良久，缓缓说道，"……我明白了……这些封魔之钉拿去，好好留着，或许以后你会用到的。"

"是……谢谢。"咲耶感激地答谢。

"那么，后会有期。"安倍晴明点点头，飘然离开了府邸。

桑树下重归寂静。

多年以后——

某个晴朗的早晨。

一座老式大宅院的两扇铁门被从内推开，有个身穿黄衫的女子走了出来，她站在门口停了片刻，回头朝里面微笑着喊道："还在等什么呢？快些到外面来吧。"

一个身穿红色和服的长发小姑娘怯生生地从门内探出头，继而小心翼翼地走了出来，身后跟着一只犬神。

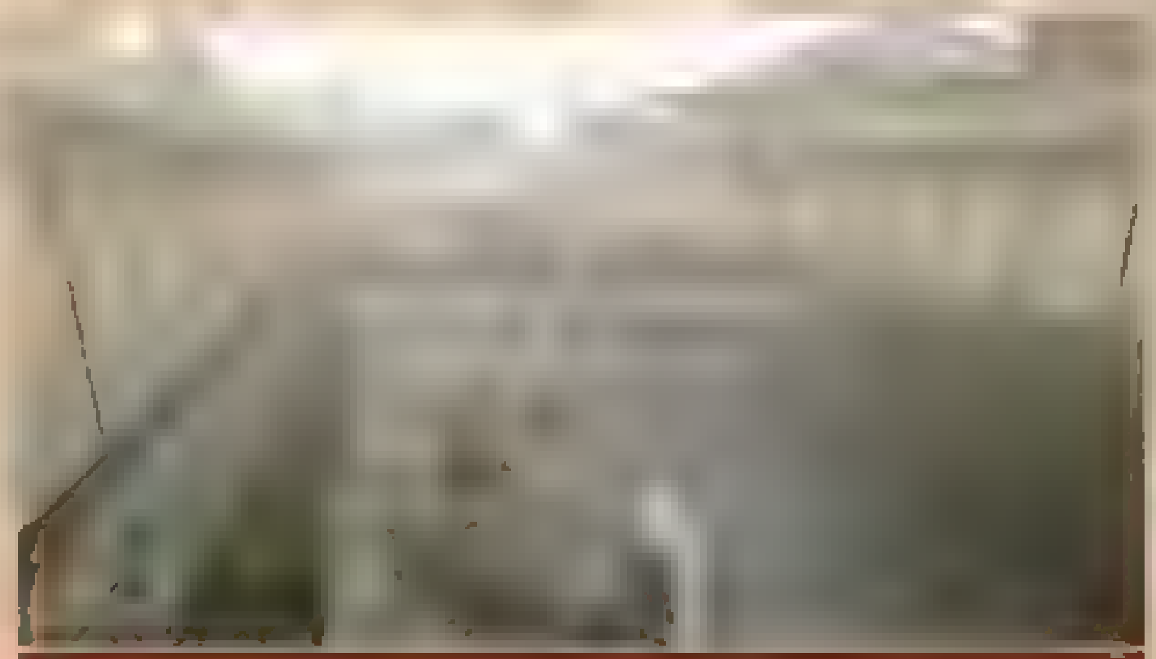
"这就是……外面的世界吗？"她环顾四周，发出了惊奇的感叹，"好大啊，我还是第一次看见。"

"呵呵，你没看见的东西还多着呢。"黄衫女子蹲在她面前，笑着说道，"现在，就让我们一起去游历这个美妙的世界吧，好吗？"

"嗯，好！"小姑娘开心地点点头。

黄衫女子、红衣女孩和犬神离开宅院，朝着阳光明媚的远方走去。

完



后记

《九怨》是一部风格独特的恐怖作品，这是毋容置疑的。至少，像浮月这样把秘密对玩家们一直隐藏到最后的主角实在是不多见，亦或许是善良的她在内心里始终在拒绝接受误杀姐姐的悲惨事实。

游戏的剧情异常曲折离奇，甚至可以说是艰涩难懂。这不仅是剧本主线模糊的原因，还有就是里面许多角色的用词都是语义晦涩的日本古语——相当于我们的文言文，为了完整地理解剧情内涵，编辑部的日语达人几乎全体出动，历经数日才将其搞定。但即便这样，依然有部分不太明[illegible]的情节始终[illegible]，[illegible]也欢迎读者们来信提出不同见解。

3DM-SMV

www.plumbook.cn

www.plumbook.cn

文：多边形

完全不一样的间谍潜入游戏！

汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉

汤姆·克兰西，当今世界上最出名的军事小说家，其笔下的众多优秀军事相关小说被改编成电影并受到热烈欢迎，例如《猎杀红十月》、《爱国者游戏》等。而游戏玩家对他的熟悉多限于有“Tom Clancy's”字样冠名的军事游戏，例如“《彩虹六号》系列”、“《幽灵侦察团》系列”等，而这部最新的《汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉》就是他的另一部力作，由其亲自撰写的剧情再加上育碧的超强开发能力，誓要力夺当今“战术谍报ACT”的王座！

汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉 | Ubisoft | ACT
Xbox | Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow | 2004年3月23日 | 美版 | [illegible] 15岁以上

分裂细胞的两大关键系统

隐蔽系统

[illegible]

▲注意滑动条的变化

[illegible] 可以看到山姆并拉响警报。另 [illegible] 等会引发声响的物体，也会降低隐蔽程度，并会引起敌兵警惕 [illegible]

动作系统

[illegible] 情形，即使是从背后袭击敌人 [illegible] 游戏的“Light User”都给予快速上手的便利，所 [illegible]

[illegible]

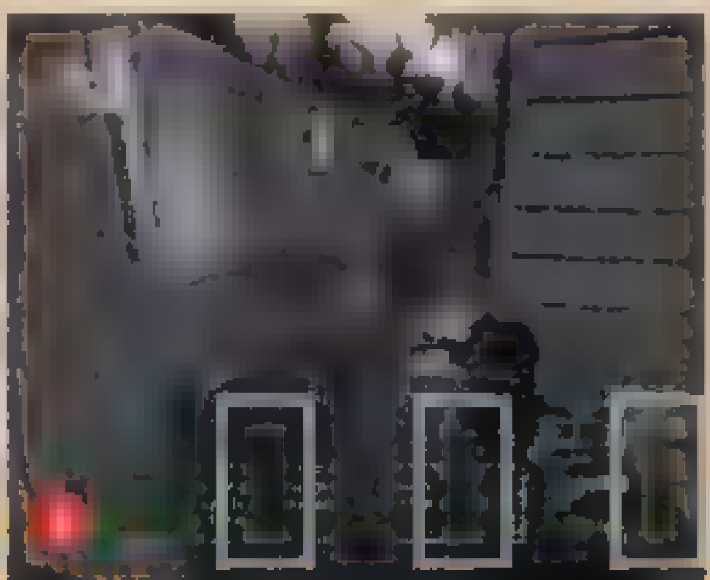
操作列表

按键	功能
后退键	查看任务提示
开始键	暂停游戏
左摇杆	控制移动 在墙边按下为贴墙
右摇杆	控制镜头 打开望远镜或瞄准镜
十字键上 下	快速切换道具 武器 缩放望远镜或瞄准镜视角
十字键左	打开夜视仪
十字键右	打开热能仪
A键	动作（开门、胁持敌人等）
B键	蹲下
X键	拔出武器
Y键	跳跃
R键	使用主武器
L键	使用副武器
黑键	吹口哨吸引敌人
白键	打开装备列表

[illegible]

快速侧闪

这个动作不好用语言来形容，大家还是看图说话吧：1.先贴住左边的墙观察后面敌人的动静；2.迅速配合右方向键按A键，闪到另一边；3.一般情况下，敌人是不会看到你这个动作的。在后面的游戏中，会频繁用到这个动作。



蹬墙反弹

其实这个不能算是新动作，在前作中就可以利用墙壁之间的跳跃站到比较高的地方来回避敌人的搜索，本作中对这一动作做了些许的改动，除了能够使用这个动作站到比较高的地方之外，还能借力跳到更高的地方，需要注意的是，需要往那个方向跳，身体则要保持相反的姿势（例如想跳到右边的墙上，则身体要向左倾）。使用方法是按Y键跳起后，在最高点左按一次Y键，若要跳到更高则再按一次Y键。

▲身体靠到右边，就可以向左边跳上去

www.plumbook.cn

一步一步成为世界顶级特工！

第一关 潜入大使馆

在前作的第一关中，游戏提供了一个训练场来让大家练习游戏中的各种操作。而在本作中，考虑到大部分玩家都已经熟悉了操作，所以就没有提供训练场。不过游戏的第一个场景也相当于一个给大家熟悉操作的“训练场”，下面就跟随山姆·费舍尔进入这个游戏吧！（以下图片顺序为从左至右，从上至下。）

▲这一关的任务是潜入大使馆。（建议玩家将夜视仪一直打开。）

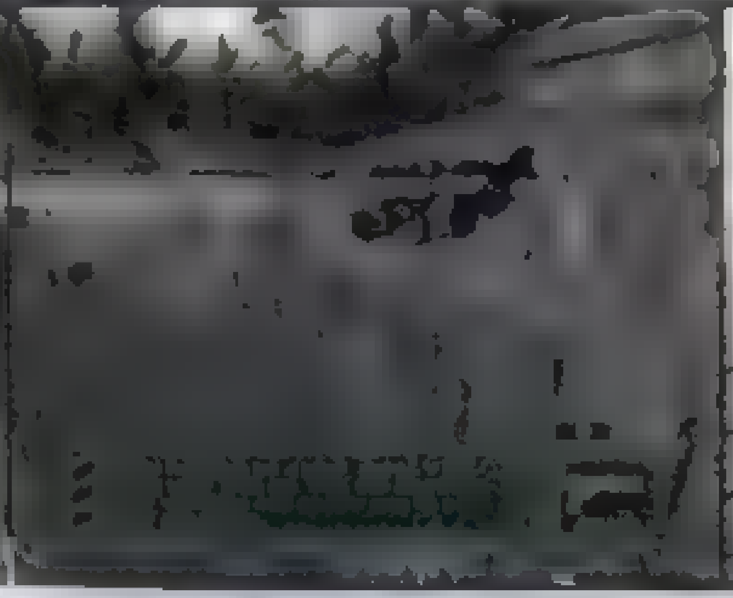
▲按Y键就可以抓住边缘，再按一次或者按上就可以爬上去。

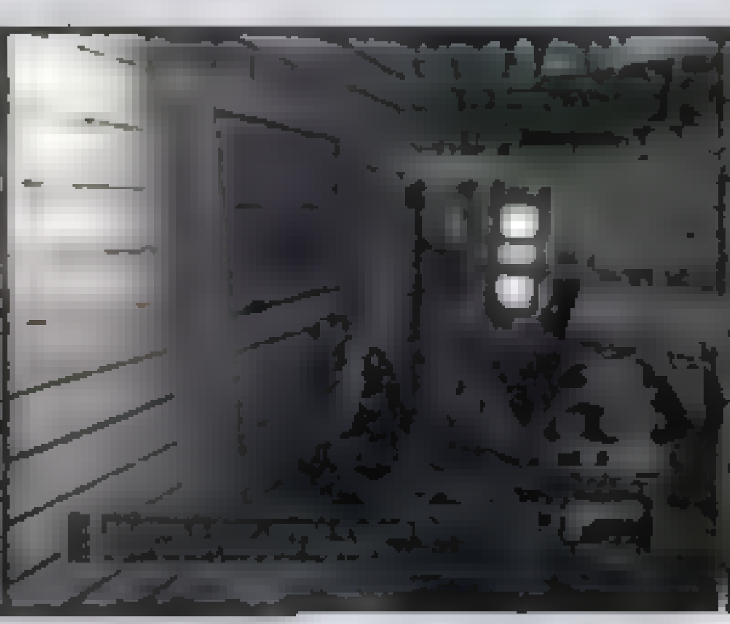
▲时刻保持蹲行是提高隐蔽度的办法。

▲走到楼梯前按上就可以爬上去。

▲在窗前按Y键，跳起抓住头顶的钢管会自动滑到对面。

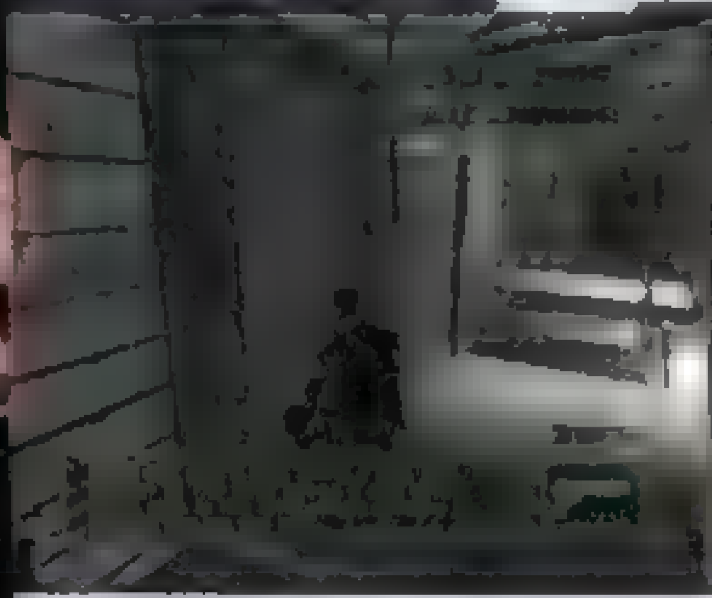
▲这里又有一根钢管，只不过这次要自己移动过去。


▲在半高的篱笆处按Y键收起双腿爬过去。


▲在门前选择“Open Door”来打开门。

▲这里要选择“Lock Pick”来开锁。

▲开锁的方式是旋转左摇杆，在震动的方向停下来，重复几次就可以开锁了。


▲开锁之后，“Lock Pick”就变成了“Open Door”。

▲上钢管的方法和上楼梯一样。

▲选择“Jump Down”就可以打开栅栏跳下去。

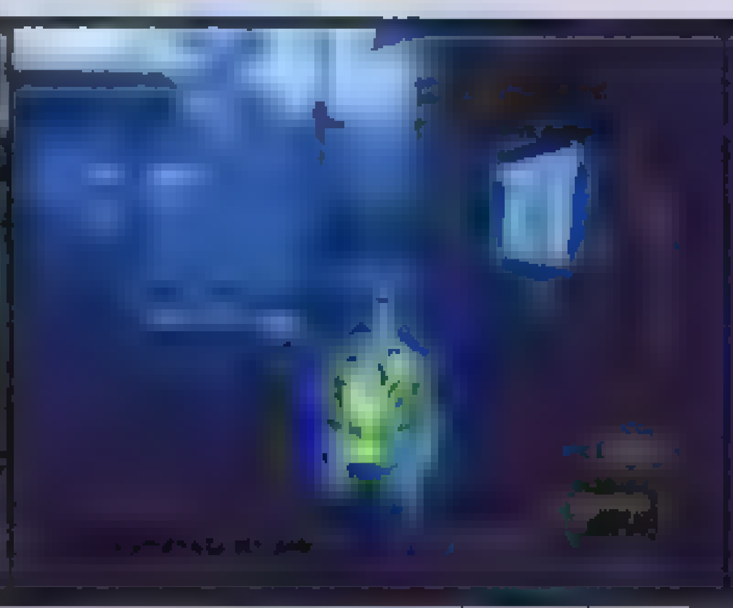
▲在这里蹲行就可以通过。

▲在很窄的夹缝处可以用站立贴墙的办法移动过去。

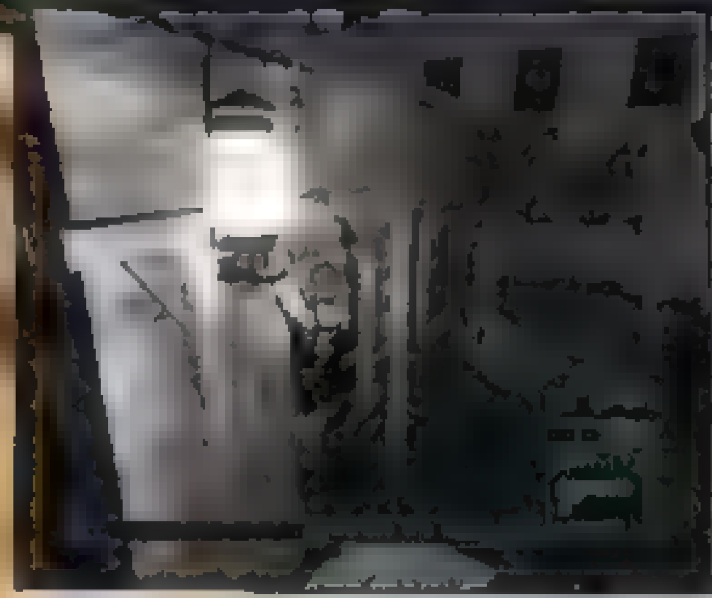
▲看，远处有个小憩的敌兵。

▲悄悄摸到他背后，选择“Grab Character”。

▲胁持住后，拖到暗处按B键将其敲晕。


▲继续前进，带上热能仪后就可以看到地上的地雷，从右边绕过去就行了。

▲这里又发现一堆地雷，不过好像不能绕过去了……


▲换上夜视仪，站到左边的箱子上，跳起抓住屋檐，就可以安全通过了。

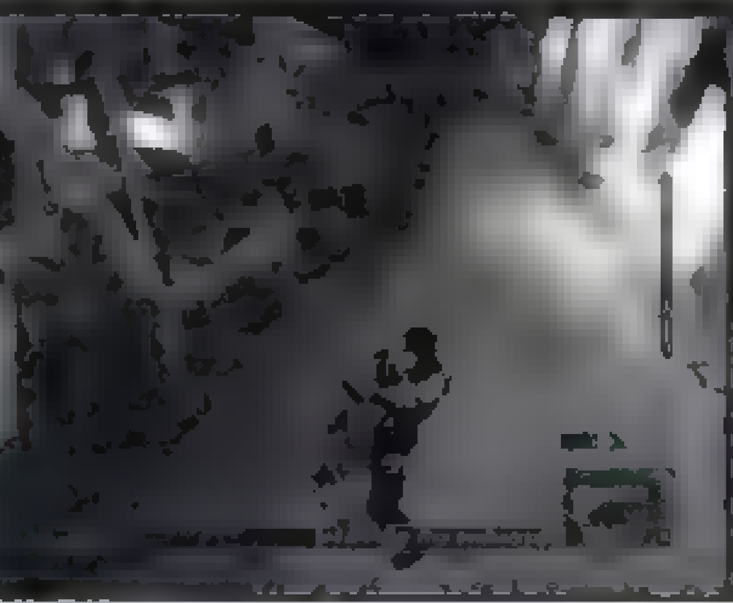
▲来到一处狭窄的高墙，用蹬墙反弹的动作，保持这样的姿势。

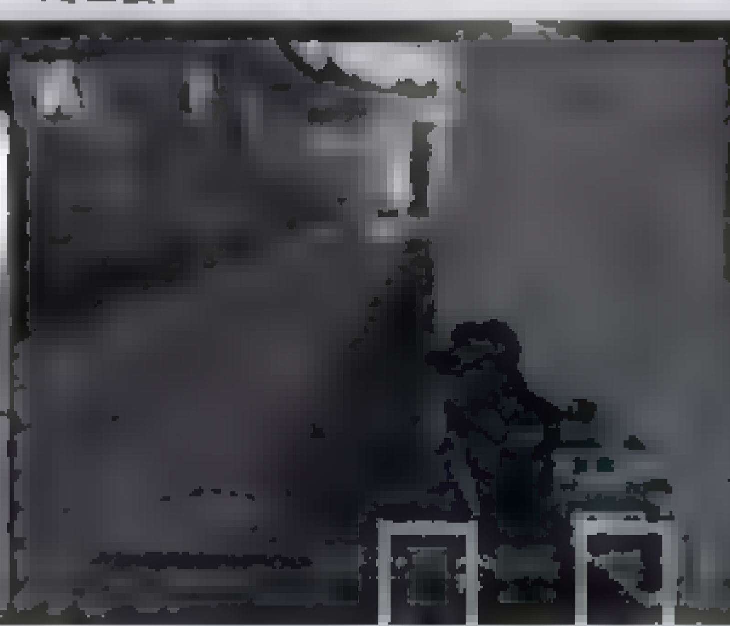
▲再按一次Y键就可以抓住墙沿，之后爬上去。

▲穿过几个房间来到这里，按下右摇杆使用望远镜，十字键上下进行缩放。

▲顺着钢管滑下去，迅速跑到河对岸。

▲在跑过河的时候会惊动憩鸟，躲在卡车后面避开敌人的搜索。

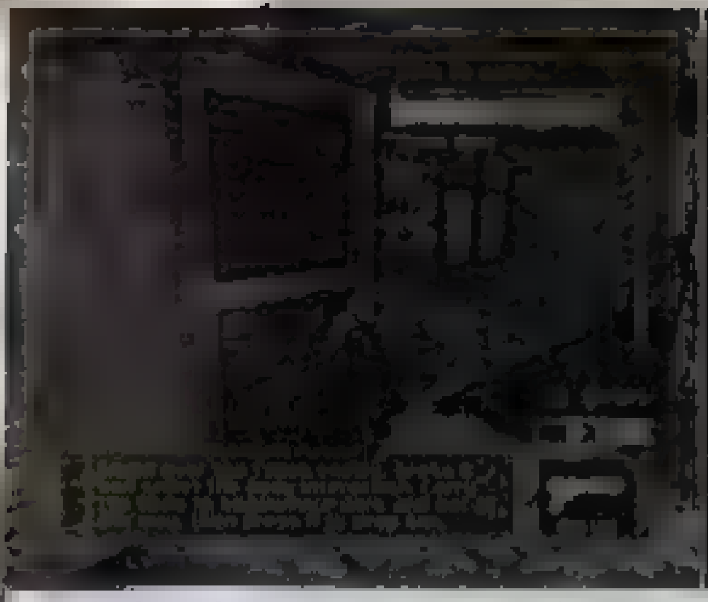

▲等这个倒霉鬼站定吸烟的时候，从背后干掉他。


▲向前来到拐角处，先观察一下敌人的动静。

▲等这个笨蛋坐下的时候，悄悄地抓住他。

▲先将他拖到隐蔽处，按Y键逼他说出情报，没有利用价值以后就让他睡一觉吧。

3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲在这里选择“Optic Cable”来看看房间内的情况。

▲他转过身去了，是进入的好时机。

▲这个笨蛋没什么可利用的地方，干掉他。

▲出门后在这里利用钢管或者墙壁爬上高墙进入大使馆，训练到此结束。

通过上面的练习，相信无论是老玩家还是第一次接触这个游戏的玩家都对本作的操作有了大致的了解，可以说，依靠上面这些操作就基本可以在游戏中来去无阻了。下面我们将着重介绍游戏的关键流程，更多乐趣请玩家在游戏中自行体验。

从左边楼梯上到大使馆二楼，贴墙蹲行走到落地窗，等待萨多诺离开后再继续前进。

利用阳台外的水管抓住屋檐，移动到另一端的阳台。

进门后击倒敌兵，与道格拉斯交谈获得情报。

从进门右边的门进去，击倒阳台上的哨兵，前方厕所内有回复药品。

从左边走廊前进，下到二楼大厅。利用立柱的阴影躲避敌人的巡逻，出门来到院子里。

利用探照灯的光柱躲避二楼装备夜视仪的哨兵，来到院子对面。

进门后上楼可以拿到回复药品，继续向上干掉刚才装备夜视仪的哨兵。

在房间里找到英格利德，交谈后获得情报。

下楼从刚才无法打开的门出去，来到后院。

干掉院子里的两个敌人，分别关掉两处探照灯。

一路跑到海边，上船，本关任务结束。

第二关　低温研究所

从楼梯下去，干掉通道中的巡逻兵。

从列车顶进入列车内，等那两名敌兵走过来后干掉。注意隐藏自己。

从墙壁的缺口前进。击坏头顶的水管龙头可以扑灭阻挡去路的大火。

进门后利用书柜躲开巡逻的敌兵。

在另一个房间躲进办公桌之间的阴影，等两名敌兵离开后再前进。

更衣室内有药箱可以补充体力。

阶梯教室内左边的水管可以帮助山姆躲开搜索的敌兵。

穿过停尸房，在敌人毁掉电脑之前干掉他们。之后去登录最里面的一台电脑。

在2分钟倒计时结束前，赶去配电房拆除炸弹。之后来到楼梯间。

上楼的时候注意不要触发了动态监测仪。

等在走廊巡逻的敌人走远后，迅速跑到右边的门前开锁，速度要快。

进门后先用窥视镜查看左边房间内的动静，等天花板的摄像头移开的时候乘机进入。

躲过摄像头在左边里登陆电脑，获得密码2457。回到先前的密码门前，输入密码后进入。

先关闭手术灯吸引敌人进来查看，然后突然打开手术灯令其短时间失明，乘机上去干掉他。

出门后向右，走进楼梯间。拐角处打爆粘在墙上的探测雷，顺便报销了摄像头。

上楼后进门，先引发投币电话机响铃，等待巡逻的敌兵放松警惕后，再干掉房间内的两名敌兵。

从电脑处得到密码7562，就可以从身后的密码门进入冷冻库了。

装备热能仪，关掉冷冻库内的自动机枪后，再干掉站在冷冻机前面的敌人。

出门后的走道上也有两名谈话的敌兵，吸引过来干掉。

进门后蹲行躲开墙上的探测地雷，进入办公室。

从办公室的柜子上来到通风管道，爬进尸体处理室找到法郎索瓦并获取情报。

之后回到通风管道，在敌人引爆油桶之前击破冷气开关就可以避免一场灾难。

从另一端爬出去，落地后上车，完成本关的任务。

第三关　火车

从火车顶一直向前，从两节火车的连接处跳下，进入车厢内。

在不惊动乘务员的情况下，打开地板来到列车底部。

顺着管道向前，爬到头，先用窥视镜观察敌人动静，再伺机进入。

打开电子门锁，等巡逻的敌人坐下后，再返身到车厢头，打开列车门爬到列车外。

一路爬过坐满乘客的车厢，注意不要让乘客发现你的踪迹。

到达卧铺车厢后，避开乘客和乘务员，在18号房间内找到正在打瞌睡的索思。

在索思离开房间后，使用桌上的电脑，之后小心地跟踪他来到餐车。

躲在酒吧后使用激光麦克风窃听索思的电话，等他带着一名警卫离开后迅速前往火车头。

在追杀你的警卫到来之前爬上梯子来到车顶。

径直向接应的直升飞机跑去，跳上绳索。本关完成。

第四关　耶路撒冷

开始时与弗朗西丝交谈获取情报，之后走上楼梯来到街道。

避开路上的数名警察，向左一直来到一个有两名黑衣人谈话的广场。注意也不要被市民发现。

利用广场左边的阴影穿过，来到岔路后往左走，避开盘问酒鬼的警察，从一处房间内的楼梯下去。

干掉胁持萨尔的两名歹徒，与之交谈后取得武器。

出去后从刚才有路障的路前进，一路利用地形躲避警察来到教堂。

从水管爬到教堂屋顶，用绳索滑到对面，再用绳索垂到地面。

与达莉亚交谈后，就要跟随她去恐怖分子的基地。一路都要留意警察和市民。

穿过长长的街道，经过广场时，利用在石柱之间快速闪来躲开做仪式的市民的视线，之后来到集市区。

在另一个广场可以用击坏路灯的办法来制造更大的阴影范围。也可以从一旁建筑物后面的水管上到一处房间，穿过房间来到广场的另一端，利用绳索来到地面。

跟随达莉亚来到一处废弃的仓库，打开隐蔽的电梯门。之后根据指示杀掉达莉亚。

随电梯一路来到基地内部，迎接山姆的是大批敌兵的阻截，消灭敌兵的同时在交错的道路尽头找到实验室，取得冷冻容器。然后从另一个方向找到电梯离开。

电梯到达地面后，干掉巡逻的几名警察后，到达指定地点就完成了本关的任务。

第五关　[illegible]

在山崖附近找到谢特兰，获取了情报后从一旁的木

3DM-SMV
www.plumbook.cn

桩用绳索垂到种植大麻的田地里。

帐篷前的敌人可以用吹口哨来吸引他们过来，再一一干掉。

耐心地等另外两名敌兵交谈完毕，之后其中一名去检查绊线地雷的时候被炸死，在另一名跑去查看的时候乘机做掉。

沿着山谷前进，一路上打开热能仪来拆除绊线地雷。

来到萨多诺的机库之后，先从左边爬上平台关掉电闸，在黑暗中将下面的两名敌兵干掉。

从机库顶上的横梁爬到飞机的顶部，安置炸弹。再将进来查看情况的敌兵做掉。

从机库后门来到一处院落，干掉警卫室里的敌兵后，启动开关升起路障。之后会遇到带狗巡逻的敌兵，躲在左边的障碍物后面可以避免战斗。

在村口会发现一个哨塔，底下还有两名交谈的敌兵，利用酒瓶等物体将这两人吸引开，爬上哨塔干掉哨兵之后，就可以利用哨塔上的电线滑到村落里面。

等待萨多诺和那两名手下交谈完毕后，从屋子下面的通道走过去，来到一处院落。

根据指示要获得萨多诺别墅的进入密码，有三次获得密码的机会：1.二层小楼前；2.后院广场上；3.地下工厂入口处。小心跟踪萨多诺，在以上任何一个地方乘他和手下亲信交谈密码的时候使用Sticky Camera发射到他们附近来获取他们的交谈内容就可以得知密码。

进入地下工厂后，从平台下到地面，在柱子之间快速侧闪来躲避看守的目光。

到了加工车间后，先关掉电闸吸引敌兵过来并干掉他们，然后出门到电机房。注意别让工作人员发现。

等待萨多诺和飞行员阿斯鲁交谈完毕并走开后，开启电机房内的机器，将闻声而来的敌兵干掉，之后与阿斯鲁对话，并获得出口密码门的密码0623。

出门后从梯子爬上去，然后从左边的水管爬上屋顶，打开顶盖后进入靶场，然后双腿盘上横梁移动到另一间屋子，干掉打沙包的笨蛋。

从一旁的门出去后，借助日落的阴影，关掉空地中自动机枪的敌我识别，就可以"借刀杀人"干掉两名敌兵。

在警卫室里补充完弹药和体力之后，出门就可以来到萨多诺的别墅前，避开院子里的探照灯、自动机枪和重装把守的警卫，在别墅门前使用先前偷听到的密码1492就可以潜入到别墅内部。

从走廊往右边走，等萨多诺打完电话离开房间后，进入查看他的电脑。途中萨多诺会回来查看，要注意他的动向。

从别墅后门逃脱时，会遭到敌人的埋伏，等待同伴帮你解围，当敌人手忙脚乱的时候扔出闪光弹，然后一路往山崖跑，跳上直升飞机，本关任务结束。

第六关 船坞

一开始要充分利用草丛的掩护，跑到右边的竹屋里，躲开自动机枪从右边出去，穿过篱笆栏，拆除路上的绊线地雷后，来到另一处院落。

将院落中的看守用吹口哨的办法引到暗处干掉，再沿着竹墙来到一处竹屋，穿过竹屋来到村落的街道上。

乘另一名敌兵走开的机会，将坐在桌前的敌兵干掉，然后再穿过右边的竹屋就可以到达街道的尽头，跑过街，找到一处狭窄的小巷，利用蹬墙反弹跳上高处的房间。

从墙壁上的洞钻过去，跑到发电房关闭电源，等敌兵过来修好电源后他们会回去看电视，乘这个机会进入地下的秘密通道，来到一间草屋。

从左边墙壁的天线杆爬上屋顶，跳进房子后先装备热能仪，看准时机躲过移动的红外线。从竖梯爬下去。

找到电梯来到地下的秘密基地，解决掉几个巡逻的敌兵后来到控制室，胁持住工程师令其将水底的潜艇升上来，等待对话完毕后就可以让他睡一觉了。返回刚才的走廊，找到铁门后进入船坞。

先干掉第一个巡逻的敌兵，然后在右边找到一部缆车，将缆车上的灯击碎，启动缆车，跟随缆车的移动一路干掉两侧吊桥上的敌兵。

缆车到头后，利用黑暗做掩护干掉两名敌兵，找到竖梯后到达下层。做掉从潜艇爬出来的敌兵后，就可以进入潜艇内部了。

找到竖梯到达下层，击倒一名守卫后找到卧室，里面还有一个竖梯可以到达更下一层。在餐厅的门口使用快速移动，躲开里面看守的视线，关掉开关，在黑暗中做掉过来查看情况的敌兵。

继续前进来到仪表房，胁持一名戴红帽子的敌兵，利用他打开视网膜安全锁，就可以进入安全中心。

等两名敌兵只剩下一人的时候轻松干掉，使用房间内的电脑获取情报。之后就可以撤离潜艇了。

出了潜艇之后，先干掉跑过来狙击你的笨蛋，然后顺着旋转楼梯下去，在最底层通道内有数名敌兵，只需要引爆他们身边的油桶就可以让他们一命呜呼。

沿岸边跑到安全梯，跳上皮筏艇后，本关任务结束。

第七关 电视台

对话结束后，从旁边的竖梯下到下层的平台上，再到边缘找到烟囱使用绳索垂到地面。

将街道上所有能看见的灯全部击灭，利用黑暗来消灭敌人。穿过小巷，走过酒吧来到一处院落，注意不时的闪电会令你无处躲藏。

翻过院子末端的铁门来到一个花园，清理掉3名敌兵后，从花园尽头的下水道下去，里面有两名敌兵要分别干掉，而监视摄像头引来的敌兵也很容易做掉。在水道尽头找到竖梯上去就来到电视台的前院

反复切换夜视仪和热能仪，在避开探照灯的同时还要注意地上的地雷，在右侧找到铁丝网，爬过去并撬开警卫室的门，关掉灯以后将敌兵一一引过来做掉。

从主楼的左边爬上平台，在狭窄的小巷内利用蹬墙反弹上到屋顶，打碎玻璃再利用绳索垂到地面，消灭敌兵后找到电梯上到二楼。

出电梯后往右边前进，这一路上尽量击灭所有的灯和消灭所有的敌人，在走廊尽头左手的房间内找到英格利德，让她帮你打开一路的视网膜安全锁。一路注意掩护英格利德。

到了直播大厅后，从侧面的水管进入通风管道来到后台，扔出闪光弹后从背后胁持住正在演讲的萨多诺，将其作为肉盾来撤退，后面还有两处视网膜安全锁只有他才能打开。到达天台后，上直升飞机，本关任务结束。

第八关 国际机场

从铁丝网爬墙来到车库门口，等货车开过来之后乘司机和门卫不注意时爬进后车厢，随货车一起进入地下车库。

这一关需要注意的是，普通的警卫是不能杀死的，只能击晕，而又有部分恐怖分子装扮成普通警卫，识破这些人的办法就是装备热能仪，这些恐怖分子由于注射疫苗的缘故，所以体温会比其他人高，杀死他们是被允许的。

从警卫室出去来到休息厅，击灭电灯之后进入右边的洗手间，站在洗漱台上爬进通风管道，一路爬到行李处。

第一个大厅里面有两个人，其中一名是恐怖分子，分辨出来干掉他；第二个大厅人就多了，吹口哨吸引他们过来一一击晕，然后再杀死真正的恐怖分子，之后就可以出去了。

前段的传送带可以躲在大件行李后面来躲过工作人员的检查。而后面的检查点就不能用这个办法了，之后等保安通过安全门的时候将其击晕，再从打开的门通过，进入机场内部。

候机大厅里面的乘客请不要惊动，从左边的柱子使用快速侧闪来到一处密码门前，干掉在门前徘徊的伪装成警卫的恐怖分子，从柜台里面的电脑查到密码为5325，开门离开候机大厅。

走廊中间的摄像头可以通过击灭灯的办法来躲过。来到工作人员的办公室，第一间里面有两人，干掉其中一名恐怖分子；第二间里面有四人，小心翼翼地躲过他们的视线摸过去。

在栏杆边装备热能仪使用望远镜往楼下看，会发现索思和他的保镖一行三人正混迹在乘客中。来到电梯间坐电梯上去，半路停住之后打破电梯的天窗爬上去，顺着钢索一路向上。

到达平台后往右走，上楼梯抓住空中的横杆爬到另一端，跳下后继续前进，在左边一个墙洞钻过去落到一个平台上，再通过楼梯爬到最上层，从另一侧的铁管滑到下一层。

与这三人的战斗要速战速决，千万不可犹豫，干掉他们后，山姆·费舍尔的全部使命就结束了，世界又一次被我们的英雄挽救。

www.plumbook.cn

继大人气动画《钢之炼金术师》在PS2登场后，由BANDAI制作的《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》也登陆GBA。游戏类型改ACT为了RPG+卡片的新形式。本作序幕的故事和动画相同，而之后的剧情则和动画完全不同。相信看过动画的人也能在游戏中体会新剧情的乐趣。

钢之炼金术师 迷走的轮舞曲　BANDAI　RPG
GBA

系统介绍

战斗菜单	
こうげき	普通攻击
れんせい	技能，使用特殊技能
てちょう	手帐，查看使用过的合成技能
アイテム	道具，使用拥有的道具

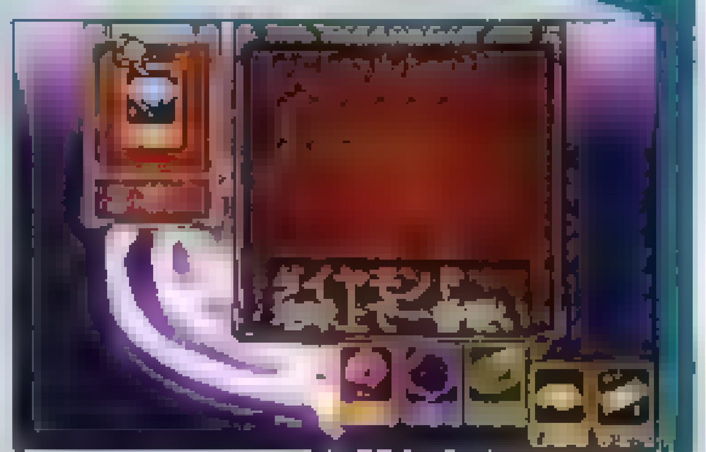
地图菜单	
炼成	利用炼成来通过地图上的特殊关卡
アイテム	道具，使用拥有的道具
ステータス	查看角色的状态，切换队伍人员
セーブ	存档

卡片介绍

主角爱德华依靠各种原材料的卡片在战斗中攻击或是通过地图上的特殊关卡。

而各种原料下方都有3个数值，比如2 | 5，2为质量，|为等级，5为价值。选择原料后可直接选择使用原料所拥有的技能。同时选择2种以上的材料能合成高级材料，合成后可保留卡片也可直接使用技能。使用过的技能在手帐里可查看，还计算收集率。

合成原理



比如 2 | 3 + 1 | 2 =4 || 5，合成后的原料左右的数值为合成前原料数值的和。中间的数值则是合成一次上升一级。比较特殊的是紫色原料，放在第2位合成时左右数字是要相减的（如图中最后的原料5 ||| 1=“1+5−1” ||| “5+2−6”）。合成后的原料质量和价值必须是大于0小于7，否则不能合成。原料等级最高是5。

原料种类

原料也是分种类的。合成后的原料和你选择的第一个原料是同种原料，比如第一个原料使用金属原料，不管选择的原料是什么种类的，合成出来以后肯定是金属原料。不同的种类卡片颜色不同，金属类为灰色，矿石类为橙色，自然类为绿色，暗黑类为紫色。

特殊场景

游戏中的许多特殊场景需要利用合成原理来合成出特殊种类的符合要求的原料。比如一开始的门需要金属系3−2，就要合成出左右数值为3−2的金属系原料（第一个原来为金属），以后类推。简单的来说就是玩加减法。没有合适的材料时对卡片按A，选择すてる这个选项丢弃材料之后会补进新的卡片。

猫的收集

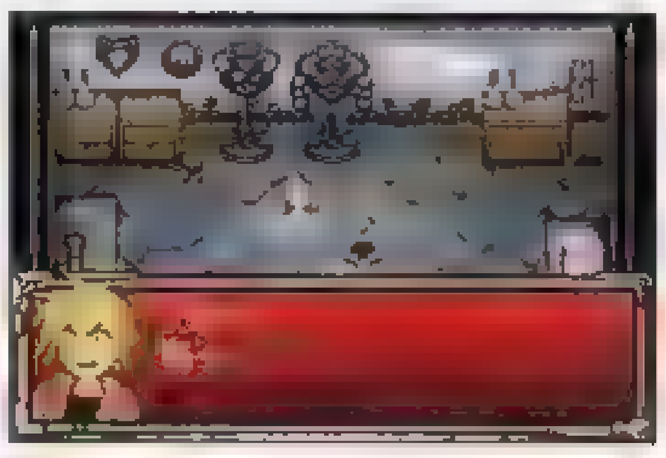
游戏中猫分布在各个场景，收集后可增加阿鲁的技能“猫”的威力。猫一共30只，大多都很明显。还有的在垃圾桶和邮箱里。而第2次通关后去古城顶部可得到最后一只猫。

完全攻略

大陆历1910年2月　里塞弗村　兄11岁／弟10岁

艾德：肉体的材料已经齐全了。阿鲁……妈妈马上就会活过来了。

阿鲁：人体的练成是禁止的啊。根据炼金术的等价交换……肉体符合了，但精神……如何交换？



艾德：伸出手指，我们的血是必要的，血中含有灵魂的信息。开始吧……

兄弟俩开始了人体练成，一切似乎都很顺利。突然，事故发生了，阿鲁在逐渐消失……而艾德华的脚也……

人不作出牺牲的话就什么也得不到

想得到什么就必须付出同等的代价

这就是炼金术的等价交换原则……

那时的我们相信这就是世界的真理……

东方边境之村　利奥鲁　兄15岁／弟14岁

饿得发慌的艾德（爱德华的昵称）和阿鲁在村里转悠，而后遇见了萝塞。为了演示炼金术艾德将店里的收音机打坏，然后用炼金术将其修复了。自由行动后向店主打听高奈罗教主的事，得知他会引发奇迹。调查右上角的罐子，得到3个回复药。来到中间的广场，见识了教主的奇迹——无疑就是炼金术。之后在教会门口收养了第1只小猫。

在教会内部，艾德开门见山地揭穿教主的奇迹是使用了贤者之石的炼金术，恼羞成怒的

教主派出了合成兽。战斗中会讲解炼成的方法，胜利后教主逃跑了。在墙壁上炼成大门**金属系 2-5** 后继续追赶，最后在大厅找到了教主，交谈中他道出了利用信徒作为自己成为国王的道具。

战斗十分轻松，虽然教主拥有魔力增幅器贤者之石，但显然不是主角们的对手。不久教主的手产生了异样，原来贤者之石是假的，它开始侵蚀使用者的手腕……

广场上，萝塞十分沮丧……

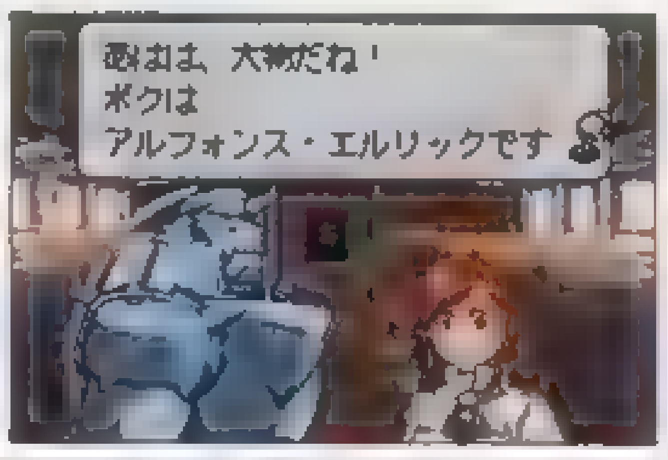
萝塞：吹牛……还以为高奈罗教主快要将凯因复活了……

艾德：小姐，这种事情从最初开始就是不可能的。

萝塞：可这是我惟一的希望啊。告诉我，今后我要依赖什么活下去呢？

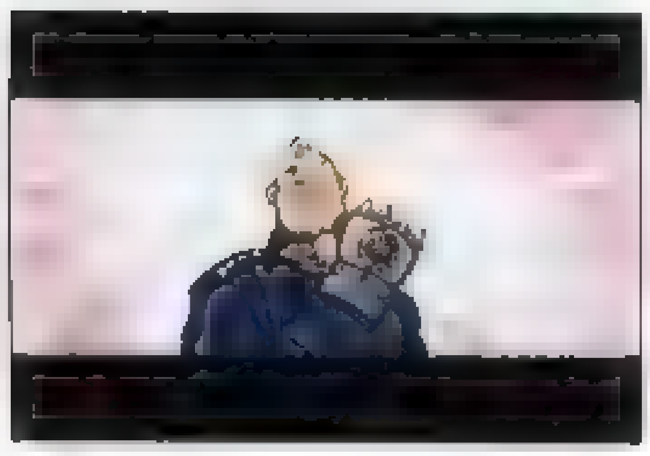
艾德：那种事情自己去考虑吧。站起来，向前进。你的脚不是还好好的嘛。

画面一转来到火车上。艾尔林克兄弟在谈论调查贤者之石下一步计划的时候出现一伙名为赤之团的歹徒挟持人质占领了这里。和下方的黑衣商人交谈能花 800 元买到自然系 2-5 的草卡片（以后这种地方有很多，但都要事先扔掉一张卡片后才能买入）。一直向右打倒守卫后来到了火车外。在下方按 R，然后合成出**金属系 4-4** 的卡片后便可炼成出梯子。上到车顶，最后遇见了 boss，决战。要注意回复艾德的 HP，胜利后顺利解救了人质。



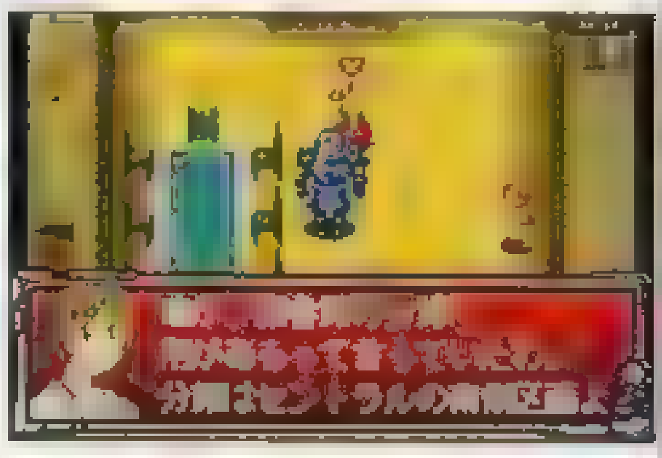
人质少女十分感谢兄弟俩救了她，并使用炼金术为艾德华疗伤。之后的交谈中了解到她会使用简单的治疗，同时得知了她的姓名：康妮修·罗丝。她要去参加国家炼金术士的测试，为了继承哥哥的遗志。既然大家目的地相同，便相约一同前往。

突然上方掉下了合成兽，战斗中康妮的治愈技能十分有用。胜利后下了车发现村民都在受到袭击，众人于是决定解救这里。先在右边发生剧情，艾德被托上了墙（之后可在特殊地点按 R 键上墙），由艾德华单独消灭两批怪物，在消灭了所有的合成兽后村中恢复了平静。调查村子里的罐子可得到一些回复药。然后出村再度乘上火车，在火车上大家意识到是有人制造出这么多合成兽的。在之后康妮问艾德要银怀表看时出现了一个奇怪的老人，但不久就离开了。



来到中央，迎面而来的是休斯中佐，鼓励康妮努力通过考试后继续忙自己的调查去了。向上来到了军事基地报名参加考试（以后可在这里的 2 楼申请军费），被告知报名的同时要提交论文。正当康妮为此犯愁的时候大总统出现，提议她通过战斗试验来取得资格。可接受后发现作战的对手是豪腕之阿姆斯特朗少佐……结果可想而知。

在宿屋，面对失败康妮并不泄气，决定努力在下一次合格。之后少佐带来了大总统要接见艾德的消息。在军事本部 2 楼，由于东部的周边出现了许多合成兽，所以大总统要求艾德组成特别部队来解决此事。作为交换，大总统同意康妮协助解决此事件可再次参加资格考试。



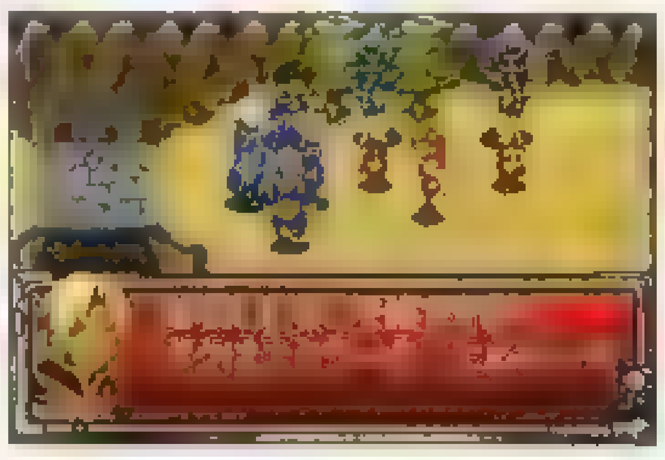
大家协商后决定找阿姆斯特朗少佐来担任特别小组的成员。先来到休斯中佐家和他妻子交谈，再去图书馆便可从中佐口中得知阿姆斯特朗在军事本部，在军事本部的中庭用武力让他加入后从最下方离开中央乘火车前往东部。

再次消灭列车上的盗贼，众人来到了东部找到了焰之炼金术士罗伊大佐。但他不愿意帮助主角们，以要巡查广场为由跑开了。来到广场战胜大佐后他终于肯帮忙了。同时也推荐了雷霆之炼金术士阿斯多·马丁斯。但这个人现在在军事监狱……正当众人为如何让监狱中的他加入时，大佐伸手将街边的自行车点燃了，兄弟俩被当成纵火犯抓进了监狱。

监狱内，要炼成**金属系 4-6** 来开启牢门，之后见到了马丁斯，战胜了他后将刀给他，他便加入了。然后在准备脱狱的时候大佐为大家送来了出狱许可证（同时大佐和莉萨中佐也可使用了）。

合成兽的危机越来越严重，需要赶紧找到元凶。众人乘火车来到下方的雷顿多镇处理银行盗窃事件，进入银行的金库，追入下水道，在这里跳过窄河道后按 R 让艾德上墙。在水道对面炼成**自然系 6-3** 便可架起桥和阿鲁一起通过。从交谈中看来这个叫拉帝的强盗与合成兽毫无关联，打败他后夺回了被抢的财物，而那个强盗则逃走了……

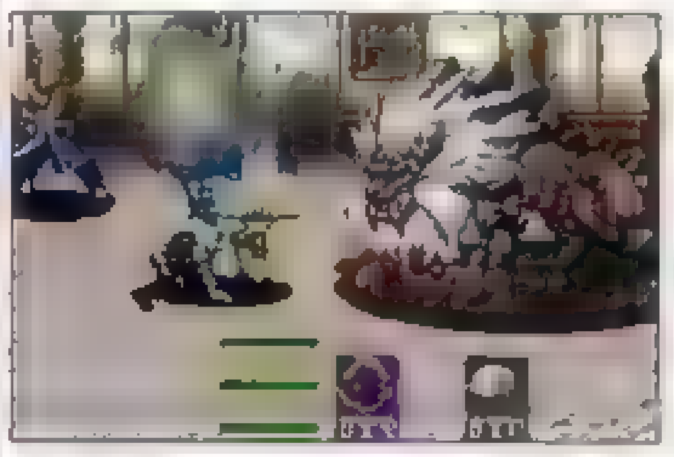
由于解决合成兽的任务比抓捕拉帝重要得多，众人便先回到东部。在这里收到报告，在索林村有两人组在作乱，而那两人组的特征是穿铠甲的大个子和小不点少年……



来到索林村，一进入艾尔林克兄弟俩便遭到了村民的训斥，还好有大佐来说明真正作乱的两人是冒牌货。会见了村长，他告诉大家那对假兄弟总做一些类似拔农作物、弄脏衣物的事，而村里的年轻人看到他们去了里山。

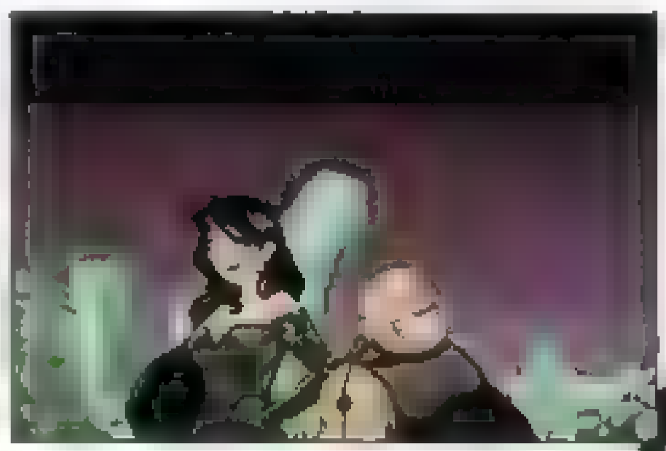
在攀登里山的时候看到了奇怪的人影，在悬崖边合成出**矿石系 5-4** 后见到了那两人组。虽说是冒牌货，但样貌上一模一样，而性格上却好像兄弟互换了。战胜后他们主人出现，竟然是个小女孩。最后告诉了村长真相，事件结束。

再次回到中央。因为假冒的两兄弟事件，艾德便询问有能力制造会说话木偶的人，得到了表面是商人的炼金术士戴姆拉的情报。来到戴姆拉的别墅，干掉了突然出现的合成兽，见到了戴姆拉，发现他竟是以前在火车上碰过面的老人。他矢口否认自己跟合成兽有关系并拒众人于门外。可疑之余大家决定潜入别墅来探个究竟。



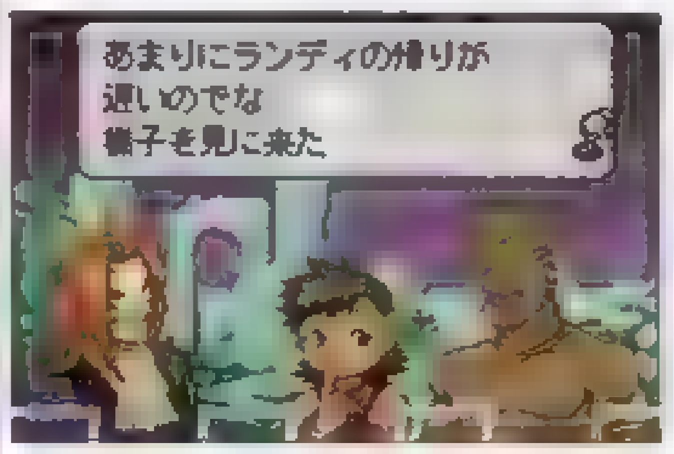
在右边的小门炼成**金属系 2-4** 后众人潜入屋内。在里面发现了许多人体合成的资料，甚至还提到了贤者之石！而戴姆拉则趁着大家不注意溜到了门口，并放出合成兽来阻挡大家。干掉强力的合成兽之后，戴姆拉逃走了，由于他的嫌疑重大，大佐联络司令部通缉他。

回到东部，得到消息戴姆拉逃往了里塞弗村——艾尔林克兄弟的故乡。带大家祭拜了上方母亲的墓地后，来到了比娜柯婆婆处，寒暄过后艾德留下接受机械检修，而大佐等人则去附近搜索。检修中艾德跟温蒂讲述了要帮助康妮成为炼金术士的事。整修过后大佐等人回来了，带来了可靠消息戴姆拉的藏身地为克鲁斯遗迹，于是向婆婆告别后再次踏上征途（再次回温蒂处可花 100 万改造铠甲来增加 HP 上限）。



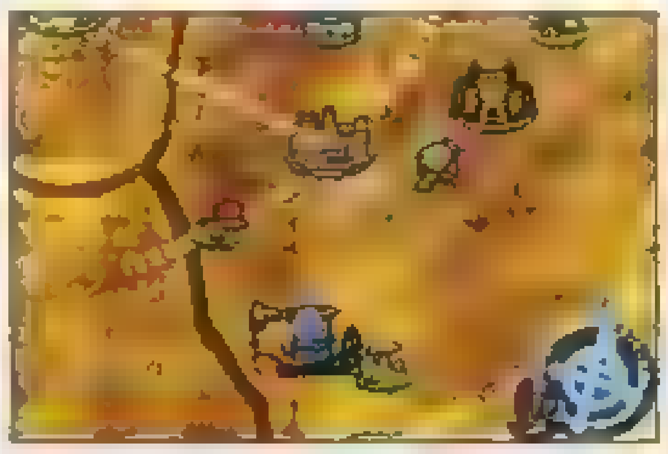
几经周折来到遗迹中心，在这里遭到了人造人格拉多尼的袭击。胜利后经过跳台（下方有两个被挡住的落脚点），找到了戴姆拉，他还是否认自己跟事件有关，并又逃走了。在最深处，大家发现了戴姆拉的尸体，而他携带的黑色手提包不见了。正当大家不知从何入手的时候，那个银行强盗拉帝出现在了大家面前并承认自己是凶手。战斗胜利后里山的小女孩出现，原来拉帝是接受了小女孩哥哥的委托保护她，所以才会去在这里阻挡众人。

不久，小女孩的哥哥林加出现。他担心两人所以来看看。那个戴面具的男人称呼众人为军队的走狗，而听到康妮的名字后突然陷入混乱，在之后的战斗中击飞众人后逃走了。面对他那强劲的力量，艾德猜测他一定携带着贤者之石。而大佐也缓缓道出他的猜测：林加就是在依修威尔内乱中去世的罗丝大佐，真名塞拉佛·罗丝，曾经是调律之炼金术士，治愈炼成的权威。治愈的同时也意味着能操纵生命，能进行人体炼成。最后罗丝在“进行人体炼成”的流言中被剥夺了国家炼金术士资格，而他会混乱则因为他就是康妮的哥哥。



回到东部，处理了戴姆拉的尸体。很遗憾，犯人没有留下任何线索，但有人反映林加在下水道出现。来到西区的最左面，进入后果然发现了合成兽。打开开关开启铁门后众人遭到了埋伏，虽然战斗胜利了，但马丁斯却为了保护艾德而被水冲走了。在战胜小女孩后遇见了斯卡，自恃为神代理人的他目的就是要消灭炼金术士。战斗过后大家发现马丁斯安然无恙而很高兴。而他在这段时间内也搜索了其他地方，没什么有价值的发现。

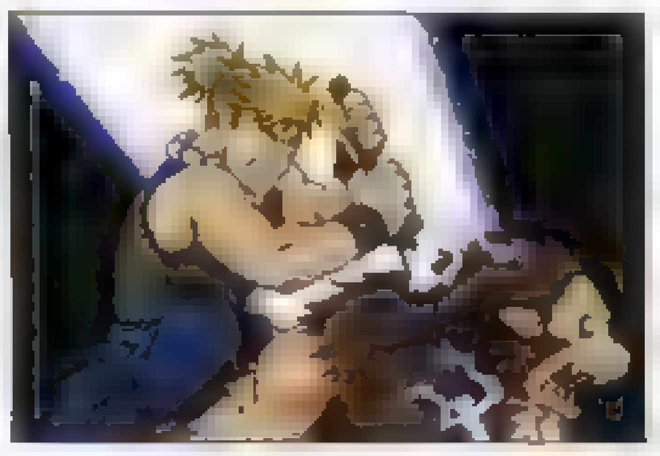
出门后休斯中佐来报告司令部遭到了合成兽的袭击。绕过正门的合成兽，从中庭的后门回到指挥室，发现资料完好后开始讨论合成兽的问题。既然戴姆拉已死，那么就只能是林加了。同时也得知了康妮她哥哥并没有死这个真相。艾德在安慰了康妮后去中庭消灭剩下的怪物。由于受到袭击损失严重，大佐要留下处理事务。



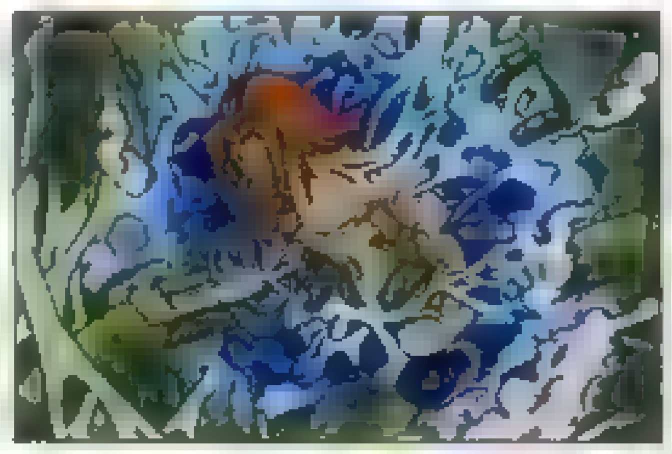
艾德等人来到旅馆休息，交谈中马丁斯问到了艾德为什么甘愿成为军部的狗。艾德说出了自己曾经触犯了最大禁忌——人体炼成的事，为了找回失去的身体，就算被称为军部的狗也在所不惜。同时马丁斯也告诉康妮国家炼金术士并没有那么好。沉默过后大家放下这些，高高兴兴去吃饭了。

第2天，处理好任务的大家乘火车来到左面的古城和林加决战。第一层要干掉拉丝特和木偶巴鲁多，第二层用**矿石系 6-7** 架成桥，然后要和拉帝战斗。在第三层可先上右边用开关开门，或直接去左边炼成**金属系 7-6** 来破坏牢门。之后落入陷阱，大佐怀疑为马丁斯引诱众人进入陷阱的，因为正是他的叫喊而使众人来这个地方，同时也因为他和罗丝大佐曾是亲密的战友。

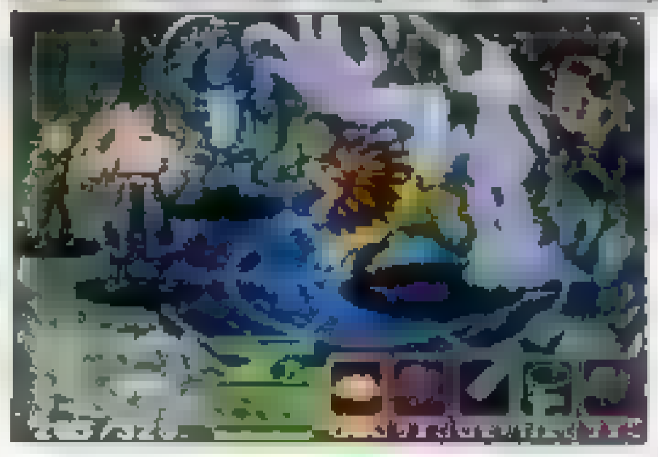
马丁斯辩解的同时也道出了当年的真相：在内乱中炼金术被作为兵器，这与罗丝大佐用治愈术造福人们的理想背道而驰，这让他十分痛苦。而军队上层则无视他的申辩，并编造流言剥夺了他的炼金术士资格。马丁斯见状便帮助他逃走。而今，那个用合成兽作乱的林加和当初要造福大家的他完全不同了。马丁斯决定亲手打倒他而独自爬上了墙。



用**自然系 6-4** 爬上墙，追上马丁斯和他一同前去。在最后，大家见到了林加，他拿出了戴姆拉的黑色皮箱，利用贤者之石召唤出了巨大的合成兽。面对这打不死的怪物马丁斯站了起来，并对康妮缓缓说到："你一定要相信自己的能力。靠自己的双脚到达国家炼金术士这个目标，绝对不要像你哥哥一样走错路。"然后冲上前去和怪物同归于尽……



目睹战友的牺牲林加不但不为所动，还讽刺他是落伍者。愤怒的艾德炼成了巨手打落了林加身上的项链。康妮拾起了项链，看着里面两人的照片，道出了往事的点点滴滴，这些使林加发狂，并开始攻击大家。战胜他后他使出了所有的力量和城堡进行了融合……



想要得到什么就必须付出相应的东西，要得到力量，就要放弃自己的心……等价交换，再优秀的炼金术士也不能逾越。被打倒的林加回忆起了自己幼时的理想：让世界成为和平、没有任何人哭泣的幸福的世界、努力学习炼金术、成为国家炼金术士……

回到中央，为了让康妮能够成为国家炼金术士，大总统决定掩盖这次事件。而康妮在之后的试验中战胜了假冒的艾德成功的成为了国家炼金术士。并被赋予了和她哥哥同样的称号：调律之炼金术士。最后，大家在火车站道别了。

通关之后要收集的10个证：

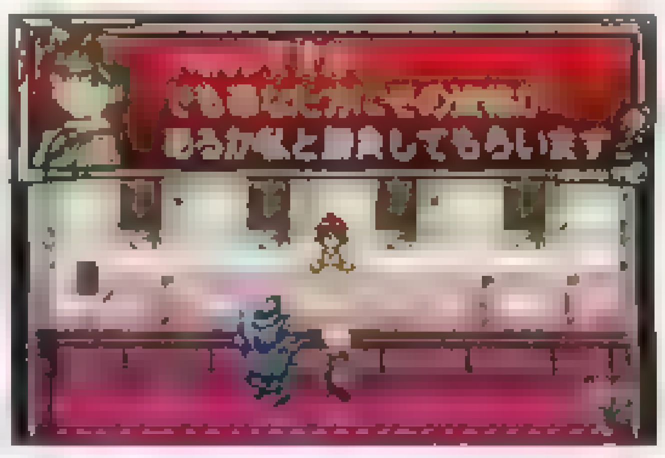
1.被叫醒的主角们被通知去参加武斗大会，要连续战斗8场。

2.在温蒂处改造过机械铠后再和她交谈，她会给你情报让你去找5个稀有原料，得到一个后再回来可得到新情报。原料分别在右上リオル的教堂左边的2楼、ヴィヴアス村让艾德爬上右面的墙，レドソド左上的地下水道、ソリソ的后山和クルス遗迹的跳台群中得到5个材料后在温蒂处花50万打造幻之铠甲。

3.在中央的旅馆门口有人送礼物，但没想到是炸弹。然后要在中央寻找阿鲁的碎片。分别在司令部的中庭、西区公园的右下、东区的医院和南区的左下。最后在中部找到巴鲁特夺回头部。

4.在东部发现丽萨中佐的狗不见了，司令部前台的人说去了西区，和西区的对话得知有个怪人带着狗去了下水道。在下水道最深处打败巴鲁特后发现狗早就自己回来了……

5.中央南区的左下房间有一堆书和3只猫，在上方图书馆回答少女的问题（选221）她便将那3只猫转让给了阿鲁。



6.中央司令部的2楼大总统拜托兄弟俩去受付处拿书，到楼下交谈后再回去他叫你把一些书带到东部，将书带回后大总统还要求去古城顶层摘花——调和**矿石系 6-6** 来到顶层后调查花便可。而最后大总统竟然要主角们用这些花去给母亲上坟！根据花语"约束"，两人跟母亲约定，一定会带着完整的身体回来。

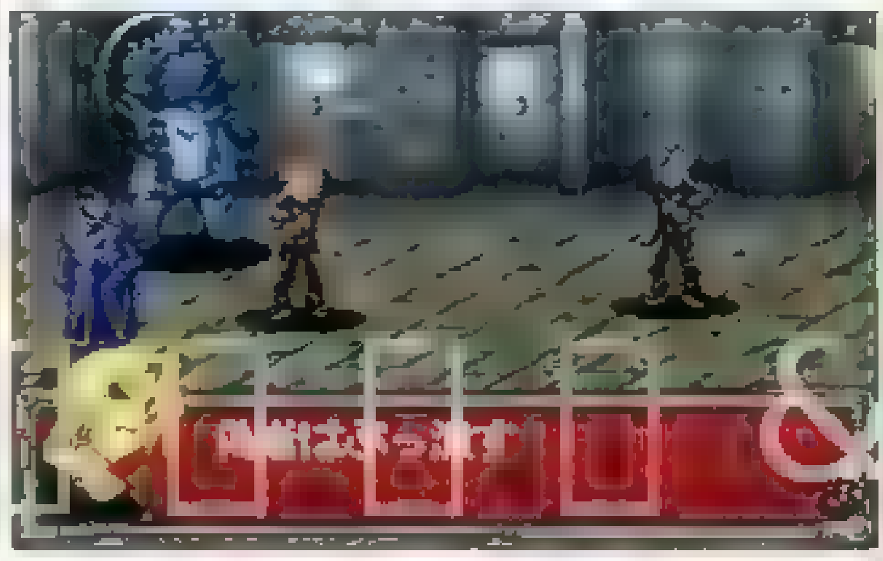
7.在中央的休斯中佐家发现他女儿艾里希亚不见了，在司令部一楼通知中佐后在他家决定帮他找女儿。打败门口的坏蛋后小朋友告诉主角他们正和艾里希亚捉迷藏，然后在这个版面的左下屋后可找到她。

8.在东部的司令部谍报室里和哈波斯克交谈，然后到东区广场找到他，同时也发现大佐等也在监视他，原来他偷偷和女生见面……

9.和大佐见面后一同前去调查下水道。最后又遇到巴鲁特。而大佐则因为被淋湿没有参战而自卑……

10.再次去找大佐，他还在为上次事件而自卑。于是决定跟他一起到クルス遗迹来树立自信，在最后单挑胜利后大佐终于恢复了自信。

收集了10个证后再次去东部见大佐，然后大家汇合去古城顶部讨伐试作型爱德华，战胜他便得到终了之证，之后便是第2次通关了。通关后努力达成100%的手帐吧。



文：卡伦

樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2 サクラ大战物语 ミステリアス巴里	2004年3月18日	日版
[illegible]	200K	[illegible]日元
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

前情提要

名侦探明智小次郎为了观看妹妹美树在夏诺瓦尔歌剧院的初次演出而来到了巴黎，但却意外地卷入到一起杀人事件中。在受到日本驻法国大使追水的委托后，小次郎展开了对凶杀案的调查。可此时，妹妹的室友艾尔莎却不知何故被一群神秘的黑衣人绑架了。而这两起事件，似乎还有着一定的关联……

樱大战物语 神秘的巴黎剧情小说（下）

第三章

10月3日，午前，小次郎

为了想知道警方对凶杀案的调查是否有了进展，小次郎一早便来到了巴黎警署。可他在门口处遇到的，却是一脸沮丧的艾皮昂警长。

"……以后你不用再过来了，关于那起凶杀案的调查工作，我们已经完全中止了。"

"为什么？"小次郎惊讶地问道。

"别问我，是上面的命令！"艾皮昂恼火地说道，"真不知道上面的那帮家伙究竟在想什么，我们在这里累死累活，他们却要让我们眼睁睁地看着罪犯逍遥法外！"

在气呼呼地说完这番话后，艾皮昂长叹了一口气，无奈地说道："事已至此，再怎么想都没用了。现在，希望不受制度束缚的你能找出真凶吧。"

艾皮昂拍了拍他的肩膀，摇着头离开了。望着他远去的背影，小次郎陷入了沉思中。

警方为何会受到上层的压力？那个休拜克兰又究竟有着怎样的身分？如果这只是一起普通的谋杀案的话，事情绝不会这么复杂。那么，谜团的突破点又究竟在何方呢？

在思索中，不知不觉间小次郎走到了凯旋门脚下，而在那里，他却意外地碰到了一个人。

"哎呀，这不是明智先生吗？"自称为记者的卡缪站在他面前，脸上依然带着那不变的笑容，"昨天的伤势已经不要紧了吧。竟然能在这里再度相遇，这一定是命运的安排呀。"

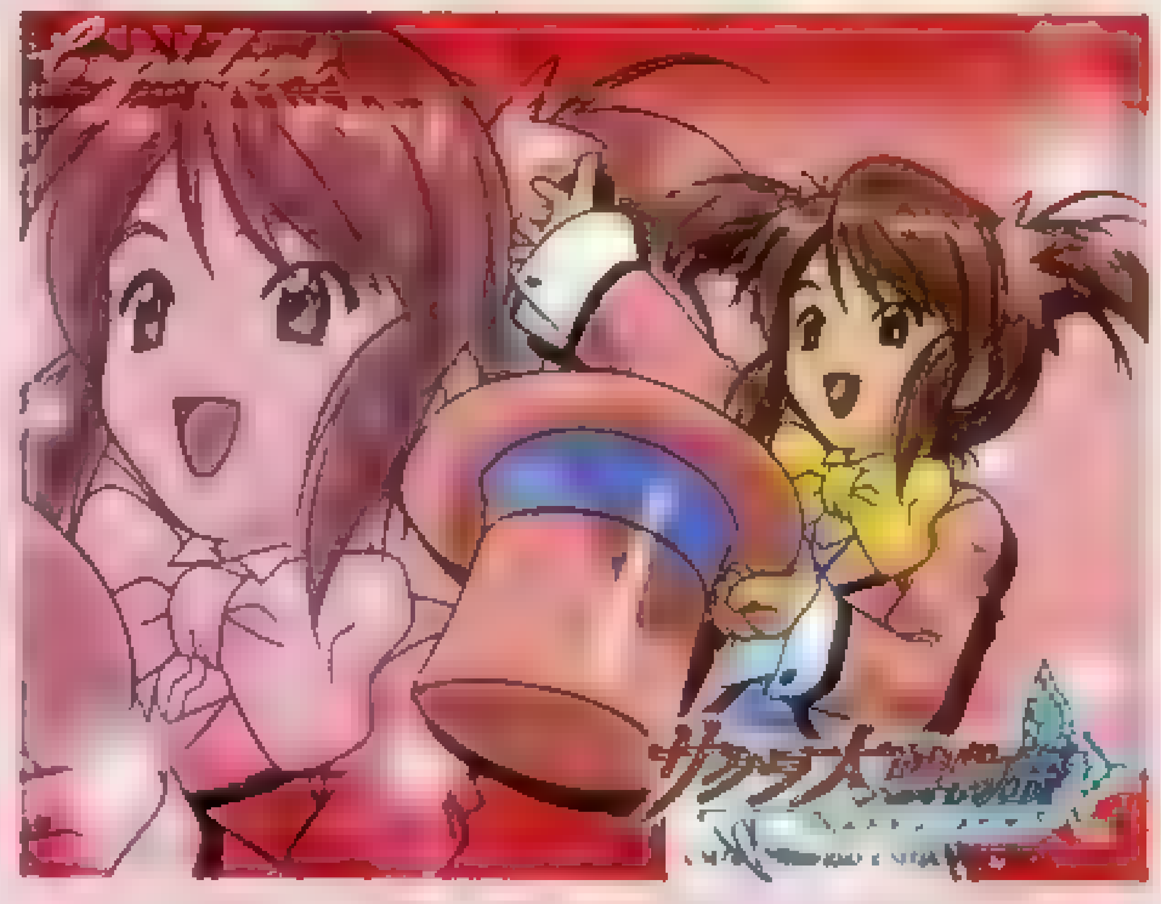
看到小次郎没有理睬自己后，卡缪干笑了两声，继续说道："我得到了一点关于那些黑衣人的情报，听说……警方已经下达了停止搜查的命令？"

"嗯……我也是刚刚才知道。"

"不过，究竟是何种势力能令巴黎警局都不敢违抗呢？明智先生对此一定很感兴趣吧？"看到小次郎的表情发生了变化后，卡缪的嘴角露出了一丝微笑。"算了，告诉你吧，下达命令的是国家安全局的人。"

"国家安全局？难道说休拜克兰和间谍有什么联系？"

"我也不清楚，要不然明智先生去这个地方调查一下如何？"他从怀中掏出一张巴黎地图，在上面的某个位置用红笔勾了个圈。"这是休拜克兰的秘密居所，也许在那里你能找到你想要的东西吧。"



小次郎接过地图，警觉地问道："这些事情可不是一般人就能够调查出来的，你究竟是什么人？"

"优秀的记者总是有着各种各样的渠道。"卡缪耸了耸肩，继续说道，"以前我为了得到某些新闻不知道遇到过多少次危险，而这次多了个名侦探帮忙，自然是再好不过了。你可以尽到侦探的义务，我能够得到记者所渴求的情报，对两者都有好处的事情又何乐而不为呢？明智君，不要让我失望哦。"

虽然说对这番话半信半疑，但在目前的这种情况下，卡缪所提供的却是惟一的线索。按照地图上的标记，小次郎在不久之后便找到了那处隐秘的居所。不过，他所找到的，却只有一件蝴蝶状的胸针而已。

看到在这里已经找不到什么东西了，小次郎便离开这所房屋准备去美树的公寓看一下妹妹现在的情绪如何。而在去那里的路上，他又与昨天曾碰见过的那名卖诗集的黑衣女孩不期而遇了。

赫尔蒂特·希梦丝。当女孩的背影消失在远方后，小次郎才突然想起自己刚才为何会感到好像在哪里见过这个人了。

在最近一段时期内，一位少女诗人凭借自己的诗歌，宛如一颗彗星般在巴黎的文艺界一时间声名鹊起，虽然她只有十四岁，但几乎所有的评论家都对她的才华赞不绝口，而她的作品也成为了巴黎市民间交口相传的话题。

少女的名字，便是赫尔蒂特·希梦丝。

关于她的这些事情，小次郎是在昨天的表演上知道的。当时坐在他附近的几个人一直在谈论赫尔蒂特的诗，虽然他不想听，但话依然传入了他的耳中。不过，他可没想到自己竟然在那之前就与这样的名人见过面了。

这样一边想一边走着，小次郎来到了妹妹的住所，并在外面遇到了同样前来探访的花火。不过美树的房间却是房门紧锁，似乎是早就出去了的样子，而美露和丝也已经去夏诺瓦尔上班了。在和花火商量过之后，两人决定先去夏诺瓦尔一趟，看看其他人是否探听到了什么情报。但他们没有料到的是，在公寓的外面，有些人正在等待着他们的出现。

"你就是明智小次郎吗？"

当小次郎从公寓走出来后，就发现情况有些不对劲了。两辆高档黑色轿车就停在路旁，而车外站着的那几个黑衣人一直警惕地地注视着这边，从他们的穿着来看，和昨天小次郎看到的和艾尔莎在一起的人应该是一伙的。而当看到小次郎之后，他们便立即从几个方向走了过来。将小次郎和花火团团围住。

"你们是什么人？"小次郎挡在花火面前，尽量以冷静的口气说道。

黑衣人没有回答他的话语，而是继续冷冷地说道："请和我们走一趟吧，有些事情想问你。"

"我如果说不去呢？"

当听到这句话后，黑衣人们互相交换了一下眼色。"抱歉，这可不是你能决定的。"

说完之后，几人便一拥而上想强行将小次郎押上车。不过他们看来确实是轻视了曾身为海军的小次郎的实力，没过几个回合便被其打翻在地。正当小次郎揪住一个人的衣领准备询问他的真正身分时，背后传来的声音却迫使其停止了行动。

"住手，你不希望让这位可爱的女孩也受到伤害吧？"一个男子用枪指着花火，得意洋洋地说道。

"明智先生……"

"可恶……"小次郎攥紧了双拳，但面对这种情况却无计可施。正当他准备放弃抵抗跟黑衣人一起走时，突然出现的古妮西露及时解救了两人的危机。看到古妮西露手中的利斧，再想到小次郎刚才的身手，知道这次已无法完成任务的几个黑衣人赶忙落荒而逃。古妮西露收起武器，扭头问道："花火，没受伤吧。"

"嗯，没事的。对了，古妮西露来这里有什么事吗？"花火问道。

"本来是想来找美树的，不过她好像一早就和艾莉丝出去了。说起来，刚才的那些家伙是什么人？"

小次郎将昨天发生的事情向两人进行了说明，当听到

艾尔莎的失踪也和他们有关时，古妮西露和花火对望了一眼，脸上都露出诧异的神情。

“究竟是什么人呢……”花火陷入了沉思中。

“看样子，说不定和某个暴力组织有关。而且看他们的身手，很明显是受过系统的训练。”古妮西露说道。

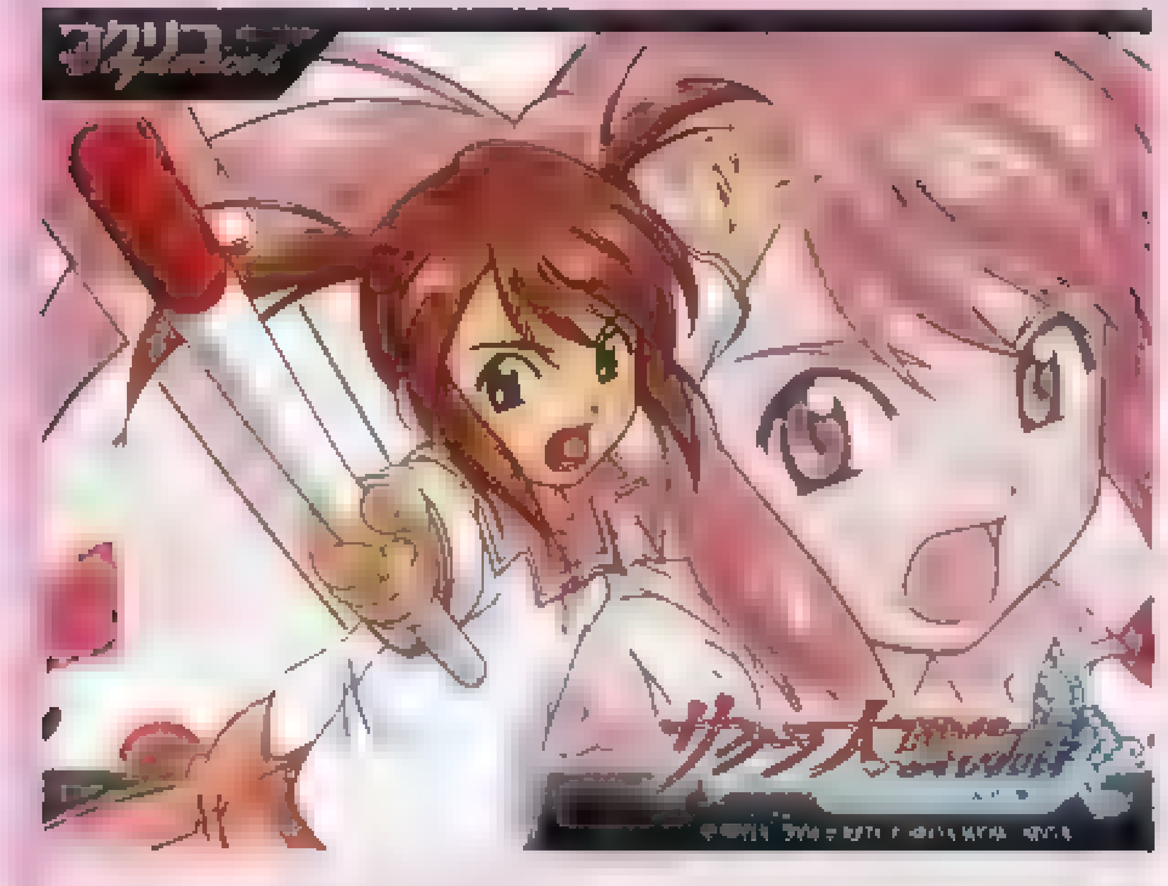
“那这条街上有没有类似的组织聚集的地方呢？”

“我怎么知道。”古妮西露皱了皱眉头，好像对小次郎问自己这个问题感到很不满意。

这时，一直在一旁静静地听着的花火插嘴道：“对了，古妮西露，去问一下罗贝莉雅如何？”

“那个恶棍么……”古妮西露一副头疼的样子，无可奈何地说道，“算了，恶人自有恶人之道，我没什么意见。”

“既然这样，那我就当向导陪明智先生去罗贝莉雅那里吧，怎么样？”



“……没办法。花火，后面的就拜托你了。”古妮西露一边摇头一边离开了这里。

“那么，明智先生，一起去圣泰监狱吧。”看到古妮西露离开后，花火转头对小次郎说道。

虽然对为何要去监狱这种地方感到有些摸不着头脑，不过小次郎还是跟了上去。当到达那里时他才知道，原来夏诺瓦尔五大明星之一的莎菲竟然和有着“巴黎恶魔”之称的大盗贼罗贝莉雅是同一个人。

据花火所说，罗贝莉雅在被判刑一千年后，为了减刑才会加入夏诺瓦尔歌剧院的，不过她只有在每次表演和排练时的那几天才能获准外出，就像昨天的情况那样。而之后就要继续回到这个被称为“陆地孤岛”的监狱继续服刑。

在得到监狱长毛利斯·布兰的批准后，两人来到了第六特别牢房，而罗贝莉雅正躺在床上喝着不知从哪里弄来的葡萄酒，与和外面相比惟一不同的，大概就是绑在她手上的那条锁链吧。

“嗯？真稀罕呢，你竟然会来这里，难道说外面在下大雪吗？”看到花火进来后，罗贝莉雅将酒放了下来，意外地说道，“不过总比那个好像贵族一样的家伙来得要多一些，那家伙如果要来的话，一定是天地异变的先兆吧，哼哼……”

“不是我，我今天是为明智先生当向导的。”

“咦，侦探先生？难道说是想来学习一下独处的经验吗？”

“……你在这里过得似乎很舒服嘛。”小次郎环视了一下牢房的环境后，看着罗贝莉雅说道。

“当然，即没有日晒雨淋之忧，又不用为一日三餐发愁，这是多么惬意的生活啊，侦探先生也一起进来如何？”

“实际上，我们来这里是想问一下……你知不知道在这附近有什么地方是暴力团聚会的场所吗？”

“问这个干什么？”罗贝莉雅似乎对这个问题感到颇为意外。

小次郎将发生的事情向罗贝莉雅进行了说明，当听完之后，罗贝莉雅低下头想了一下，向他们说出了自己的想法。

“根据你的描述，我觉得他们属于暴力团的可能性很小，至少我从来没听说过在巴黎有什么组织会是那种样子。如果我没猜错的话，秘密警察、军人、高官的手下……这种人的可能性反而更大一些。”

“可是，那种人为何会绑架艾尔莎呢？”花火对她的看法提出了异议。

“难道说……”小次郎突然想起了卡缪告诉自己的事情。看到两人都在盯着自己后，他把卡缪告诉自己的事情又向她们重复了一遍。

“间谍吗……虽然说看起来不太像，不过装成舞女混迹于夏诺瓦尔以刺探军事机密也不是不可能的事情。”罗贝莉雅沉吟道。

在商量完之后，花火返回了夏诺瓦尔先向古兰·玛进行报告，而小次郎也离开了圣泰监狱回到了自己的公寓。但令其意想不到的是，刚刚跨入房门，电话便响了起来。

“正在调查休拜克兰事件的人就是阁下吧？”

那是一个女子的声音，不过她好像是刻意捂住嘴用一种奇怪的声音在和小次郎交谈着。

“……不不，我是谁并不重要，你只要把我当成一个情报提供者就可以了。只要你按照我的指示去某个地方，就能够获得一个对你的调查有很大益处的暗示，当然，信不信由你……对了，还要提醒你一下，一旦你采取了行动，那便同时意味着一个大风险的降临，至于是否需要我说出那个地方，请仔细考虑之后再回答我吧。”

“不用考虑了。”小次郎打断了对方的话，坚定地说道，“告诉我地址。”

将小次郎接到神秘女性电话时的钟表指向回溯大概四个小时，故事从美树和艾莉嘉迎来清晨的太阳时开始了。

10月3日，午前，美树

虽然说一大早艾莉嘉就以跳舞的方式想让美树开心起来，但在好友行踪不明的情况下，美树却怎么也装不出高兴的样子。

根据昨天得到的情报，两人来到了艾莉嘉以前所在的教会，希望能从鲁尼神父那里得到一些情报。而令她们高兴的是，一听到帕波隆这个名字，神父就想起了这个地处于巴黎郊外的孤儿院。不过，很久以前这个孤儿院就已经倒闭了，现在只是一间被废弃的大屋而已。

向神父道过谢之后，两人按照他所提供的地址来到了墙上已经长满了青苔的帕波隆孤儿院，在通往院内建筑过道上的那个醒目的蝴蝶标志证明了这就是她们所要寻找的地方，而艾尔莎也正是在这个孤儿院长大的。不过，由于门窗都被紧锁着，所以两人虽然来到了这里，也没有办法进入孤儿院内。

正在两人感到一筹莫展时，身后忽然传来了一个男子的声音。

“咦，在这种偏僻的地方竟然会碰见两位美丽的小姐，还真是稀罕啊。难道说两位是出身于这个孤儿院的吗？”

两人回头看去，看到的是一名金发青年男子的身影。

“你是……”

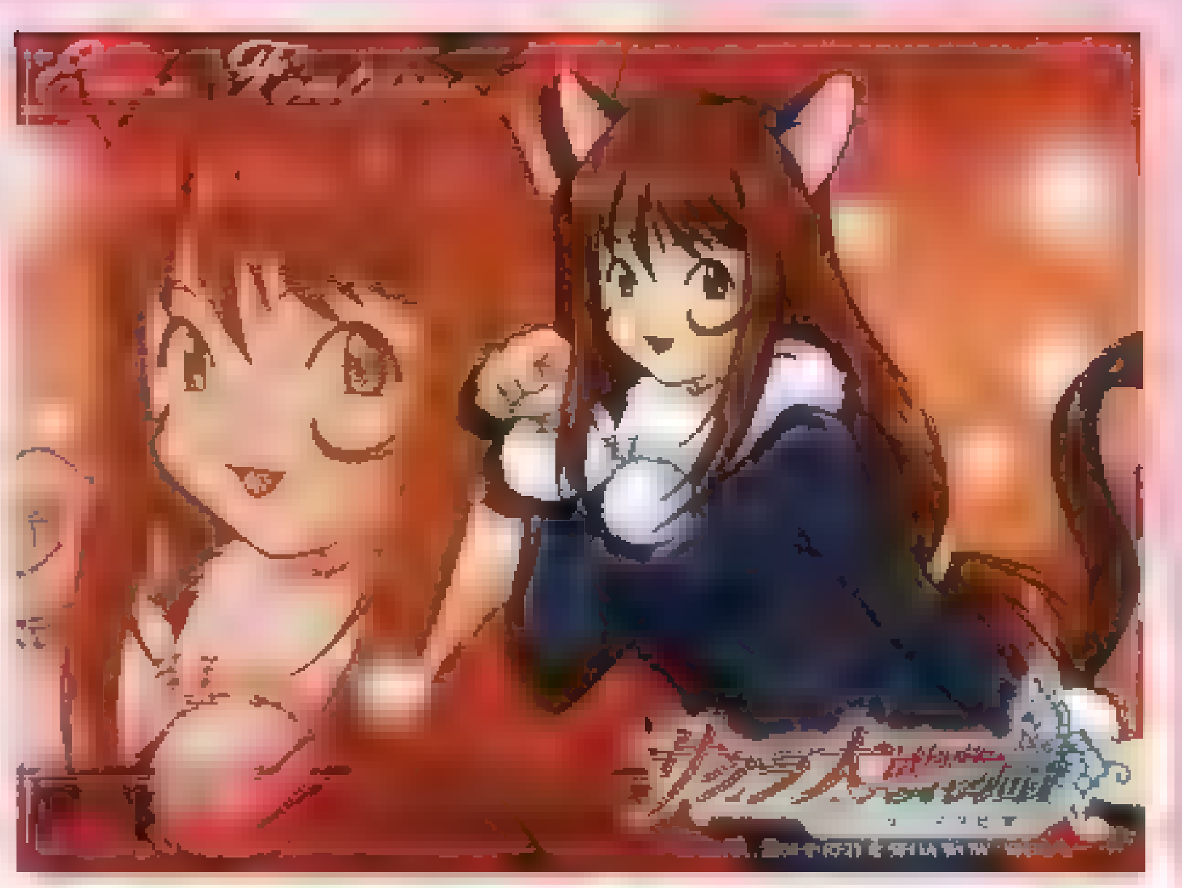
“啊，失礼了。我是正义与真实之人——莫尔冈·卡缪，是个记者。”卡缪微笑着说道，“现在轮到我了，再重复一遍吧，两位是出身于这个孤儿院的吗？为何会来到这么偏僻的场所呢？这可不是散步的好地方啊。”

“我的朋友出身于这里，所以我想过来确认一下。”

“可以告诉我你朋友的名字吗？我正在进行关于这所孤儿院的专题报道工作，也许手上会有她的档案呢。”

美树犹豫了一下，说道：“艾尔莎，艾尔莎·芙萝贝尔。有印象吗？”

“艾尔莎……”卡缪从口袋中拿出记事本，仔细地翻阅起来，“找到了，在名单中确实有这个名字，我的资料是不会有错的。”他抬起头来看着面前的两人说道，“去找帕波隆孤儿院的前院长瓦雷里·斯汤达询问一下吧，也许他知道一些你朋友的事情。地址是……”



他将斯塔达尔的住址告诉了美树和艾莉嘉，艾莉嘉高兴地说道：“太感谢了，你死后一定能上天堂的！”

在与卡缪分手后，两人来到了斯汤达院长的住所，不过对方似乎并不想和她们交谈。还好艾莉嘉想起鲁尼神父以前和许多孤儿院都有着联系，便拜托他写了一封介绍信。看到信后，斯汤达这才将他们招待进了屋内。

当听到艾尔莎的名字后，斯汤达立刻就从脑中回忆起了曾在帕波隆孤儿院中生活过的这个女孩，不过一听说她昨天的失踪和几个身穿黑衣的人有关，他的脸色立即产生了变化，话语也开始慌乱了起来。而当听到美树问到“索雷羽”这个艾尔莎记在笔记本上的单词时，斯汤达更是吓得脸都白了。

“不知道，我什么都不知道！我、我……”他左手捂住胸口，脸上呈现出痛苦的神情，“我、我的心脏病犯了，你们快走吧！”

艾莉嘉着急地说道：“那可不行，你等一下，我马上去为你找医生。”

“不用！”斯汤达急忙喊道，“我、我吃点药就好了，你们快走，让我好好休息一下吧！”

无奈之下，美树和艾莉嘉只得回到了夏诺瓦尔歌剧院。刚走进大门，她们就从美露的口中得知了小次郎遭到袭击的消息，虽然知道哥哥没有受到伤害，但美树在担心之下，还是和艾莉嘉一同赶到了小次郎的住所。

可是，那里面却空无一人，从连门都忘了关这一点看来，小次郎应该是急急忙忙赶出去的，而从屋里的情形来看也不像有其他人来到过的样子。正当他们要离开的时候，美树无意中发现了哥哥压在桌子上的镜框下的一张便条。而在便条上，记载着的是某个人的住址。

帕波隆孤儿院前院长——瓦雷里·斯汤达……

美树看到小次郎留下的便条的一小时后，故事从小次郎来到斯汤达家开始了。

10月3日，午后，小次郎

在数次敲门及呼叫都没有回应后，小次郎才发现原来门根本就没有关上。而当他推门进去时，映入眼中的却是一幕令人震惊的情景。

一个身着绿色毛衣的老年谢顶男子跪在地上，已经停止了呼吸，鲜血自其枕在茶几上的脑袋下缓缓流出。从外表上看来，他应该就是那位斯汤达院长，而现场的形式则表明，距离他死去应该还不到十几分钟。

在茶几上用红笔写着“EPURATION SANGLANTE”这两个单词，在法文中有着“血之肃清”的含义。不过，真正引起小次郎注意的，是导致斯汤达丧命的后颈上那处直刺入延髓的针孔大小的伤口，那与火车上休拜克兰的死因毫无二致！而在他头边发现的那朵黑色的玫瑰更是证实了他的想法，这两起凶杀案都是一人所为。

正当小次郎想起身离开时，突然，门一下子被人打开了。他急忙转身，出现在其面前的，是数十个持枪对准他的警察的身影……

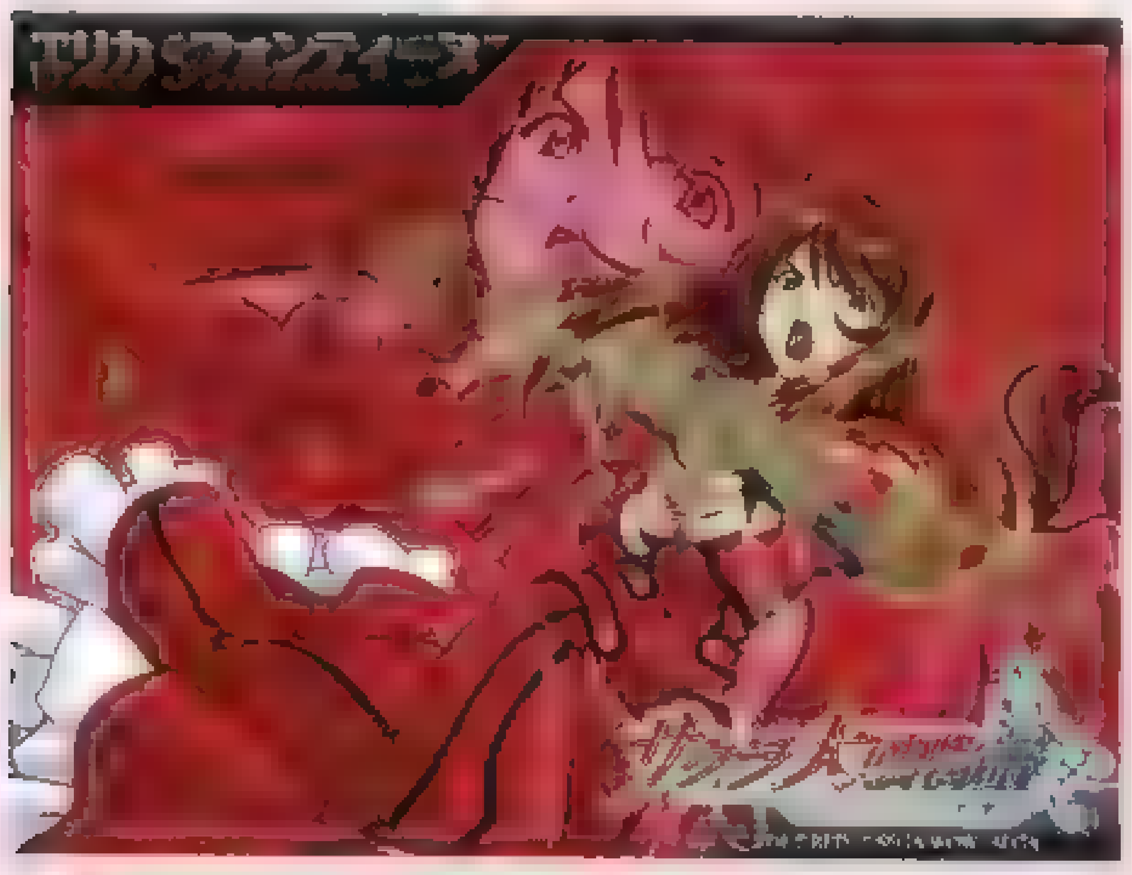
“这回你还有什么话说！”在巴黎警署的审讯室内，艾皮昂盯着坐在桌子另一旁的小次郎的眼睛，严厉地问

道。“上一次被你逃掉了，竟然敢再次犯下罪行！”

“我都说了不是我做的了。”小次郎打着呵欠，不耐烦地说道。距离他被带到这里已经过了六个多小时了，现在大概是晚上8点左右吧，不过在这审讯室内24小时倒是没什么分别。

“还敢狡辩！”艾皮昂愤怒地捶了一下桌子，厉声喝道，“解剖结果已经出来了，斯汤达前院长的致命伤和休拜克兰完全一样，这根本就是你干的！明智小次郎，杀死两个人的罪行，我会让你在监狱里用一辈子来补偿的！”

小次郎叹了口气，无奈地摇了摇头。其实在此之前他已经把这几天自己所经历的一切都告诉艾皮昂了，不过这个顽固的警长似乎已经认定了自己就是罪犯，丝毫不肯相信他的话语。此时，迫水大使也在听到消息后赶到了这里，可面对这种情况，即使是他也无能为力，在经过一番努力仍无济于事后，迫水无奈地离开了警局。半个小时后，小次郎被关押了起来。



“放心好了，我一定会尽全力让你早日离开这里的。”

想起迫水临走前对自己说的这句话，小次郎不禁苦笑了一声，“还真是多灾多难啊……”

忽然，美树的声音传入了他的耳中。他本以为这只是幻听而已，不过当妹妹和艾皮昂一同出现在牢房外时，他才知道自己没搞错。

“喂，明智，你妹妹来看你了。”艾皮昂将头转向美树说道，“给你三分钟时间，不能再多了。”

说完之后，艾皮昂便走出了牢房。这时小次郎才发现，妹妹的眼眶微微地红了，好像刚才刚哭过一场。

“喂喂，别哭啊，被抓起来的又不是你。”

“才没哭呢。”美树转过身去，偷偷擦了擦眼睛，“哥哥没事吧，那群警察有没有对你怎么样？”

“没事，我早就习惯了。”小次郎摆了摆手说道。他谨慎地向牢房外看了一下，当确认没人在监视这里时，他从怀中掏出藏起来的那个在休拜克兰秘密居所处发现的蝴蝶胸针。“拿着这个，也许可以从上面找到一些线索。”

美树接过胸针，惊讶地说道：“这是艾尔莎的呀，你是从什么地方找到的？”

“原来如此……你先拿着吧，具体的事情我以后再告诉你。”小次郎低声说道，“我想拜托你帮我找一个亚裔女子，休拜克兰死前曾与其碰过面，详细的事情你可以去问一下香榭丽舍餐厅的店长，我是从他那里得知的这个情况。”

“可以是可以，不过为什么？”

“我之所以去斯汤达家，是接到一个女子的电话所致，她告诉我在那里能得到某些情报。”

“是陷阱吗？”

“不，我开始时也是这样认为的，但现在看来，对方好像确实是想给我一些暗示，不过似乎却有人在暗中进行阻止。据我推测，给我打电话那个女子应该和杀死休拜克兰的人属于同一个组织，而她之所以要向我提供情报，大概是由于她也反对组织的所作所为的缘故。不管怎样，你先去调查一下吧，一有消息的话马上就过来告诉我。”

美树点了点头，在嘱咐哥哥保重后离开警署来到了香榭丽舍餐厅。据店长回忆道，在那名女子与休拜克兰在餐厅用餐的当天，花店的克蕾特就坐在他们旁边的桌子上，因此美树便又来到了花店。记忆力超强的克蕾特对女子的外貌至今还记忆犹新，她利用自己的高超画技画出了那个女子的肖像，并告知了美树女子是越南人的这个情报。

越南……一听到这个国家的名字，美树的脑中马上便浮现出了同为越南人的哥古妮戈的身影。她赶忙赶到马戏团，果然不出所料，哥古妮戈正在为动物们准备晚饭。在听到美树的请求后，哥古妮戈义不容辞地带她到了越南人平时用来集会的场所——酒吧。当看到克蕾特画的那幅画像时，雷纳德老板立刻便说出了女子的名字——关图茵。而据酒吧里的越南人所言，关图茵一直与年近80岁的奶奶关赤凰相依为命，按照关赤凰的习惯，现在她应该还在教会那里进行忏悔。

在教会附近的墓地处，美树和哥古妮戈恰好遇到了关赤凰，从她口中二人得知，现在关图茵工作于巴黎郊外的理化学研究所。由于现在老太太正在为女儿和女婿扫墓，因此不想打扰她的美树便离开了那里，不过，令其意想不到的是，在回警局的路上，她再次与卡缪不期而遇了。

“理化学研究所……想起来了，除了政府的资金支持外，还有许多上层人士也对这个研究所进行了援助，如果我没记错的话，布露梅尔家和北大路家应该也在此列吧。”

听到这个消息后，美树和哥古妮戈立即来到了布露梅尔家，不过据管家塔蕾普所说，古妮西露和花火今晚恰好去了金融界举办的一个舞会，要到很晚才能回来。

无奈之下，两人只得决定今天先到这里，等明天再来询问一下古妮西露是否知道那个研究所的地址。在告别了哥古妮戈后，美树又一次来到了巴黎警署，虽然说艾皮昂对她想再度与哥哥见面感到有些意外，但在美树的苦苦要求下，艾皮昂最终还是答应了她的请求。

“哦，知道消息了吗？不愧是名侦探的妹妹啊。”小次郎接过妹妹递过来的那张画像，仔细端详了一下，沉吟道：“果然没错，就是我在酒店里见过的那个人。”他顿了一下，继续说道，“仔细听我说，美树。如果我的猜想没错的话，帕比隆修道院和艾茵，就是关图茵之间应该有着什么关系存在；而从休拜克兰曾与艾茵有过接触这点看来的话，他与理化学研究所也应该有所关联。将艾尔莎抚养长大的斯汤达院长院长以及休拜克兰的共同点就是他们都与艾尔莎有关系，而休拜克兰想要的东西应该就在孤儿院里面。当然，以上都是我的猜測而已。”

“那么，艾尔莎记在笔记本上的索雷羽又指的是什么呢？”

“大概，事情的真相就隐藏在孤儿院里吧。”

“孤儿院里面？”

“还记得孤儿院前通道上的蝴蝶标记吗？那应该就是指向索雷羽——也就是‘太阳’的道标。”

“哥哥……你觉得艾尔莎现在应该还安全吧……”

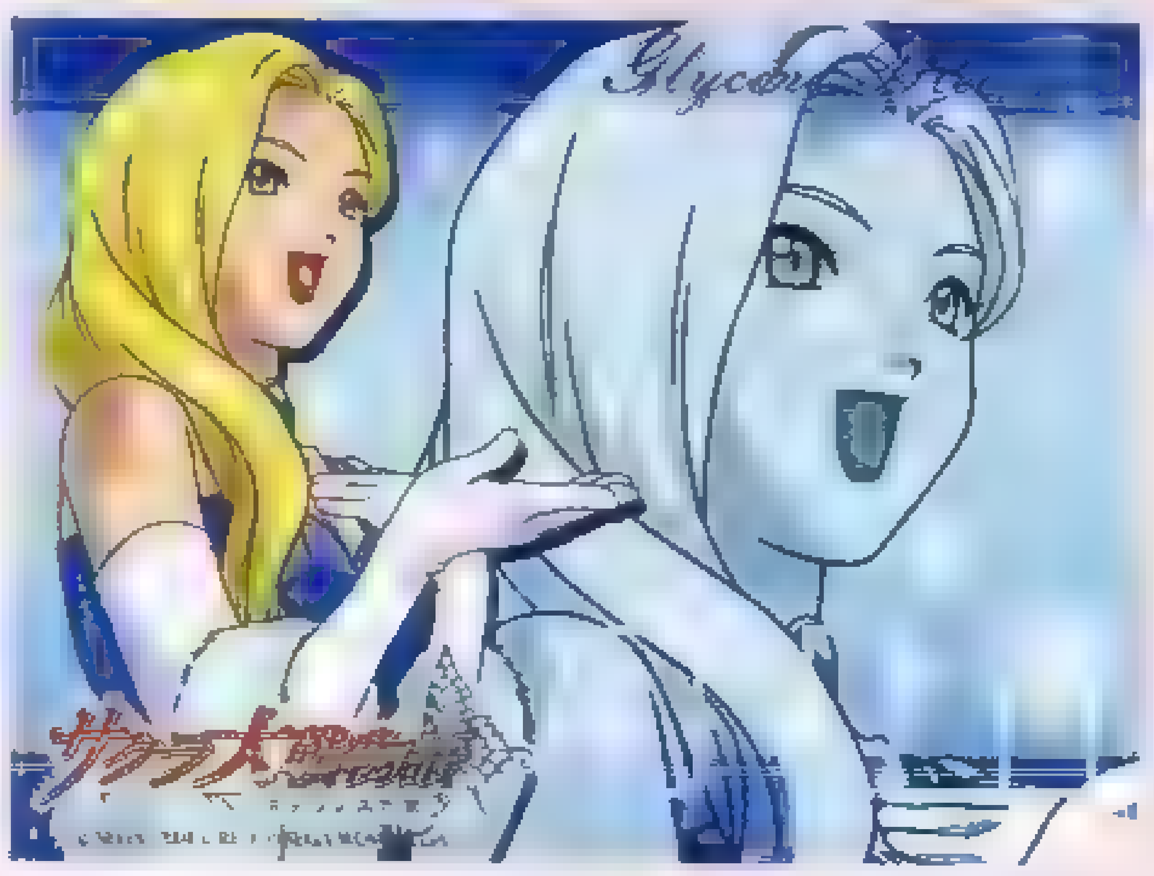
“大概是没事的，因为现在遭到毒手的是想染指蝴蝶的人（休拜克兰），以及抚养蝴蝶成长的人（斯汤达），而不是蝴蝶（艾尔莎）本身。另外，从那些黑衣人专门开车来接艾尔莎看来，她似乎是处于被保护的立场的，或者说，那些人为了某种目的并不希望她遇到意外。”

“那样就好……”听到哥哥的分析后，美树也松了一口气。

“不过……”小次郎话锋一转，“现在有危险的应该会是艾茵。”

“哎？”

“如果我没听错的话，给我打电话的那个女人应该就是艾茵，我曾经告诉过她自己公寓的电话号码。而既然斯汤达遭到了厄运，那打电话向我告密的艾茵可能也已经陷入了危险中。”



“怎么会……”

“休拜克兰也是，斯汤达也是，凡是想跨过某个界限的人都无法逃过被杀的宿命。真是的，艾尔莎怎么会和那帮家伙扯上关系……”小次郎叹了口气，神情变得凝重了起来，他盯着妹妹的眼睛，严肃地说道：“美树，不要再找艾尔莎了。”

“哥哥！”

“听我说，继续下去的话你说不定也会遭遇不测，剩下的事交给我就可以了。我不知道什么时候才能出去，在那之前你就先和夏诺瓦尔的同伴们呆在一起吧。理化学研究所……那大概就是想探索秘密的人的生死分水岭，我可不希望你遇到任何危险……”

美树沉默了，她明白哥哥说的话是对的，但是，她也不想丢开自己最好的朋友不管。

当从警署出来后，美树孤单地走在巴黎的街道上。她忧郁地抬头望着夜空中闪耀的繁星，低声自语道：“艾尔莎，我究竟该怎么办……”

第四章

美树和小次郎谈话完毕过了一夜后，故事从看守所内的小次郎迎来清晨时开始了。

10月4日，午前，小次郎

“起来吧，你被释放了。”

当从看守那里听到这句话后，小次郎还以为自己听错了。

“你运气真好，有人看到在你进入死者住所十分钟之前曾有个奇怪的人从那里面走了出来。”在送小次郎离开警署的路上，艾皮昂一边走一边说道，“不管怎样，你被释放了。不过我还不能完全确定你是清白的，在最近这段时间里，你还是好自为之吧。”

“唔，看起来似乎没受什么苦嘛。”身后传来的声音让小次郎将目光从已经远离这边的艾皮昂身上挪了回来，他回头一看，罗贝莉雅就站在自己面前。

“咦？今天不用在监狱呆着吗？”

“哼哼，你能像现在这样悠闲自在全都是我的功劳，不想感谢恩人一下吗？”

“什么意思？”小次郎意外地问道。

“其实也没什么啦，只不过那个所谓的目击者是经我授意说谎的，就这么简单。”

“……为什么要帮我？”

“为什么……因为我听到了些传闻，袭击你的那群黑衣人似乎是相当麻烦的一群家伙。”罗贝莉雅盯着小次郎，问道：“デイビジョン・ノワール，听说过这个组织吗？”看到小次郎摇头后，她继续说道，“那是由警察和退伍军人组成的秘密武装集团，在黑道上有着一定的名气。在这种时候，身为哥哥的你在牢房里可不太合适。不管怎样，还是阻止美树吧，可不能让她就这样陷入危险中。”

“嗯，我也这么想的，所以昨天我已经和她谈到这一点了。”

“哦，难道你认为自己的妹妹是听到那些话后会说‘是，我明白了’那样的人吗？”罗贝莉雅看着他，一脸嘲讽地问道。

“不……”

“那就不要在这里磨蹭时间了，快去找美树吧。”

听到这句话后，小次郎有些意外地看着罗贝莉雅，渐渐地，她的脸上浮现出一丝笑意。

“干、干什么？”罗贝莉雅被他盯得有些慌乱，不满地说道。

“……难道说，你一直在担心我妹妹吗？”

“别、别说笑了！”罗贝莉雅急忙争辩道，但脸却微微地红了，“我只不过觉得这件事情蛮有意思而已。有时间在这里说这些废话，还不如快点去找美树！”

小次郎耸了耸肩表示赞成她的意见。两人离开警署向美树的公寓方向走去，而在教会附近的墓地处，他们听到里面传来了一个老太婆愤怒的声音。

“我什么都不会告诉你的，不管你来几次都一样！我不想和记者说一句话！”关赤凰怒气冲冲地从墓地里走了出来，走过两人身旁向远处走去。

“记者……难道是……”

“唉呀，这不是明智先生吗？怎么，在和这位小姐在约会吗？”果然不出小次郎所料，卡缪从墓地里走了出来，面带微笑着说道。

“切，我可没有那种空闲。”罗贝莉雅不屑地说道。

“失礼了。”卡缪微微欠身以表歉意，然后将身体转向了小次郎，“明智先生知道刚才的那位老人家是什么人吗？”

“不知道。”

“她就是关图茵的祖母关赤凰。”

“什么，艾茵的？”小次郎吃了一惊。

“没错，就是你正在寻找的那位女士。”

“……你怎么会知道这件事的。”小次郎警惕地问道。

“不要那么紧张嘛。”卡缪的脸上依然带着那不变的笑容，“我是从你妹妹那里听说的。”

“喂，侦探，这家伙是谁？”罗贝莉雅问道。

“请称呼我为正义与真实之人摩尔根·卡缪吧。幸会呢，世纪的大恶党罗贝莉雅·卡尔莉妮小姐。”

罗贝莉雅盯着卡缪的眼睛，冷冷地说道：“你……真是记者吗？”

“当然，刚才我是在为了进行养生之道的报道取材才会对那位老人家进行采访的呀。”卡缪说道，“不过，现在我还有些事情。失陪了，二位。”

在看着卡缪的背影消失在远方后，罗贝莉雅将目光转向了小次郎。“喂，不要对那家伙掉以轻心，我几乎敢肯定他是在说谎。”

“咦，你们两个怎么会在这里？”听到背后传来的声音后，两人回头一看，看到的是为了给未婚夫扫墓而来的花火。

罗贝莉雅没有回答她的问题，而是径直说道：“花火，你到夏诺瓦尔去一趟吧，告诉所有在寻找艾尔莎的人马上停止一切行动。”

“嗯？可是为什么？”

“详细的话我以后再告诉你，你先回去告诉他们吧。”

“……好。”花火微微点了一下头，转身走出了墓地。

“这样美树那边应该就没什么问题了。”当看到花火离开后，罗贝莉雅说道，“不过，我对那个叫卡缪的家伙比较在意，还是先对他的身分调查一下吧。”

“嗯，不过要从何处入手呢？”

听到这句话后，罗贝莉雅的脸上露出了狡黠的笑容。

“恶人自有恶人之道，这点你总该知道吧。”

果然正如罗贝莉雅所料，在走访了牢房的犯人和黑社会的老大后，两人终于得知了卡缪的真实身分。

“那家伙啊。”在雷纳德的酒吧中，黑帮老大克洛德叼着雪茄一边吞云吐雾一边慢慢地说道：“以前我就让手下调查过他，他是内务部调查局的特别搜查官。”

所谓的内务部调查局，实际上就相当于美国的中央情报局（CIA），而卡缪从事的大多数是与潜伏在法国的间谍或恐怖分子有关的工作。当在帕波隆孤儿院前再度遇到卡缪时，面对小次郎拿出的证据，卡缪也不得不坦白了自己的身分。

“哎呀呀，终于还是被发现了呢。”卡缪耸了耸肩，笑着说道，“说得不错，记者只不过是我在世人面前所显露出的样子，而我的真正面貌，正是摩尔根·卡缪特别搜查官。”

“那么，特别搜查官找我有何贵干？”

“实际上，我所正在调查的案件恰好和阁下有点联系，所以需要你的一些协助。”

“……什么案件。”

说到这里，卡缪的表情也变得认真了起来。“你正在调查的休拜克兰，他的真正身分是德国派来的间谍。而他之所以要伪装成企业家潜入巴黎的原因，是为了寻找某个机密，那个机密就是……”

“索雷羽……”小次郎的口中缓缓吐出了这二个字。

“不愧是侦探先生啊，在下佩服。”卡缪赞许地说道。

“还有一个问题。”小次郎打断了他，冷冷地说道，“为什么会找上我？”

“因为你是和这件事情没什么关系的日本人，没有人会想到你也会协助我进行调查。也正是多亏了你，我才能避开那些人的视线而在暗中调查到了很多情报啊。为了表达谢意……拿着这个吧。”卡缪将一个和艾尔莎的蝴蝶胸针一模一样的胸针递给了小次郎，“所有帕波隆孤儿院的孤儿以及与孤儿院有关系的人都配备有这种东西。而那个孤儿院……”他看了一下四周，当确认没有人时才低声说道，“实际上是将无家可归的孩子都聚集起来，用人工的方法令灵力觉醒的研究场所。”

“灵力？”

“简单的说，就是精神力量。”卡缪向他解释道，“利用灵力，甚至可以产生令蒸汽机关运作的强大能量，人类真是不可思议的生物啊。而你正在寻找的艾尔莎，便是灵力得以觉醒的‘特别者’中的一人。”

“艾尔莎！”虽然说在此之前就隐隐有所想象到，但当亲耳听到卡缪的话后，小次郎还是掩饰不住自己的震惊。

“没错，正是如此。现在看来，索雷羽一定和灵力有着很大的关系。而在休拜克兰和斯汤达都死于非命的情况下，如今想要接近索雷羽的秘密，只有一种手段了。”

“理化学……研究所吗……”

卡缪点了点头，说道：“不过，许多政府官员以及财政界的大人物都与那里有着千丝万缕的联系，以我的身分不能对其直接下手……”

“所以就希望我去调查吗？”

“这可不是什么强制性的命令，只是一个建议而已。不过，如果你想找到艾尔莎的话，那不是最直接的途径吗？”看到小次郎沉默不语后，卡缪的嘴角露出了一丝不易为人察知的笑容，“那么，我先走了，你再仔细考虑一下吧，侦探先生。”

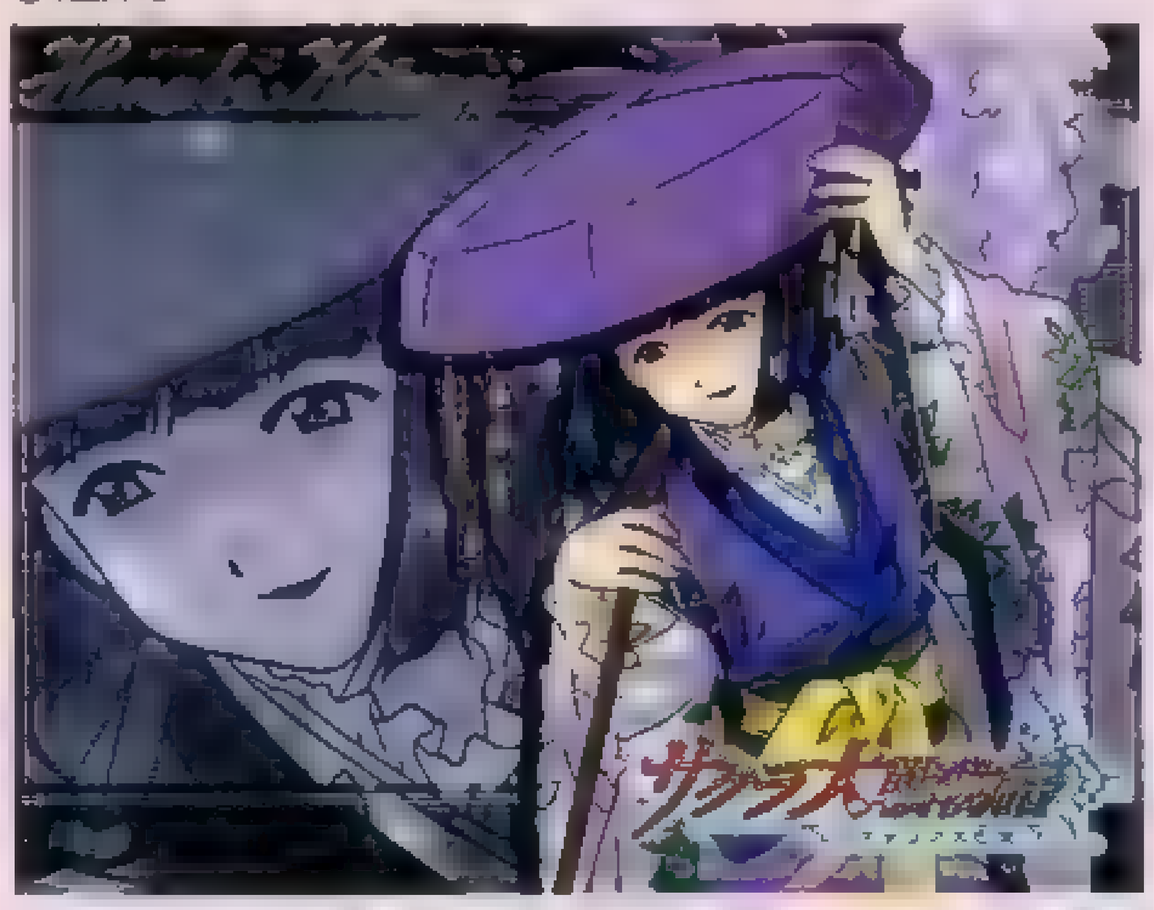
不久后，卡缪的背影便消失在了远方，而小次郎则站在帕波隆孤儿院的门前陷入了沉思中，久久未动一步。

“理化学研究所……不入虎穴，焉得虎子……吗？”

让我们将小次郎得知卡缪真正身分时的时间约回溯四个小时，故事从艾尔莎失踪的第二天，美树迎来清晨的太阳时开始了。

10月4日，午前，美树

当从艾皮昂警长那里得知哥哥已经被无罪释放时，美树一颗悬着的心也总算是踏实了下来。在和哥古妮戈一同找到古妮西露时，哥古妮戈已经将理化学研究所可能与艾尔莎的失踪事件有关的事情告诉了她。而当古妮西露听美树说完昨晚小次郎对整件事情的猜测时，表情也变得凝重了起来。



“如果真像你说的那样的话，我们也该考虑一下对幕后重重关系的调查了。”古妮西露转过身去，说道，“我回家一趟和与事情相关的各种机构联系一下，你们先回夏诺瓦尔等我吧。”

“看来，说不定有出击的必要了呢……”

虽然声音很微小，但古妮西露的这句低语还是传入了美树的耳中。不过，那时的她当然不知道这句话是什么意思。

当古妮西露离开后，美树告别了哥古妮戈，先来到了小次郎的住所。但却发现哥哥已经出去了。正当她收拾屋内那杂乱的摆设时，身后忽然传来了开门的声音。

“哥哥……”美树高兴地回过头去，但她的声音却在中途被迫停住了。

一根锋利的长针就停在她喉咙前几寸处，而将那件东西指向她的，是一位身着黑衣，头上系着黑色蝴蝶结的金发少女。她左手拿着一把黑色的太阳伞，看样子那根长针就是从伞中抽出来的。

赫尔蒂特·希梦丝，美树的脑中浮现出了这个名字，在此之前，她也曾在小丘广场与这位年幼的名诗人有过几次接触。可现在，究竟是怎么回事？

“明智美树……艾尔莎在等着你呢。”赫尔蒂特冷冷地说道，美丽的面孔上没有一丝表情，“一起去那里吧，那个索雷羽（太阳）闪耀的场所……”

美树被赫尔蒂特挟持走的同一时刻，故事从小次郎向迫水报告委托的部分调查结果时开始了。

10月4日，午后，小次郎

“是吗，休拜克兰是德国的间谍……”听完小次郎的报告后，迫水沉吟道，“不过，我也不知道索雷羽究竟代表着什么。至于帕波隆孤儿院嘛……”他抬起头来看着小次郎，表情变得凝重起来。“明智先生，你确实是位出色的侦探。可是，帕波隆孤儿院对于一部分人来说是个禁忌的话题，同时也是他们心中永远都无法抹去的回忆……”

“你也包括在内，我说的没错吧。”小次郎盯着他的眼睛，直言不讳地说道。

迫水叹了口气，缓缓点了点头。

“……告诉我，为何要利用那些孩子进行实验，而从他们身上得到的灵力又是为何而进行研究的？”

“很抱歉，那是都市防卫构想的重要环节之一，你没有知道这些事情的权利。”

“都市防卫构想？”

迫水没有回答他的问题，而是走到窗边，背对着小次郎凝视着外面的天空，缓缓说道：“想要不须付出代价就能够将和平握于手中并非易事，而无论在哪个时代中，都有一些人为了自己的目的想要破坏这种和平。你说的间谍一事我已明白了，以后我会对德国那边多加注意的。”

“与其只将目光放在外患上，我倒觉得你更应该留意来自内部的威胁。”小次郎将自己的推测告诉了迫水。当听完之后，迫水的脸色愈发严峻了。

“事不宜迟，你还是尽快与那位女士——夏诺瓦尔的古兰·玛院长见一面吧。关于艾尔莎事件及之后的对策等我们商量完之后之后再作定夺。我现在还要打几个电话，一会儿就赶过去和你会合。”

小次郎点了点头，离开了大使馆向夏诺瓦尔的方向走去。可就在他经过湖边时，却看到了令其震惊的一幕。

关赤凰的尸体漂浮在水面上，而在其身旁漂浮的，还有一朵黑色的玫瑰……

很明显，这和前两期凶杀案一样都是同一人所为，因此这次小次郎虽然又是事件的首位发现者，赶到现场的艾皮昂警长也没有再怀疑他。在恼火地发了一堆牢骚后，艾皮昂和警察们离开了事发现场。不过，这件事情却让小次郎对艾茵的安全更加担心了

在赶到夏诺瓦尔后，小次郎在门口处遇见了古妮西

露。据她所说，古兰·玛要到晚上才会过来，而她说美树约好要在这里碰面带她去理化学研究所的，但不知为何美树到现在还没有过来。

虽然小次郎也不知道原因，但为了不让妹妹再牵扯进这起事件中，他便谎称是妹妹托自己来和古妮西露一同去理化学研究所的。古妮西露对此没有产生怀疑，不久之后，她便带领小次郎来到了位于巴黎郊外的那处一般人不允许踏足的场所。

从古妮西露的介绍中小次郎得知，理化学研究所的前身是于19世纪末创立的民间研究所，而当发展到现在后，它已经成为了拥有数项世界尖端科技研究成果的名门。当进入研究所后，古妮西露先行拜会所长去了，而小次郎则从研究员口中探听到了关于艾茵的一些资料。

据研究员所说，艾茵及其辅佐的巴雷斯博士似乎正在进行利用连锁能量的永动机方面的研究。不过从昨天开始，艾茵就和他们失去了联络，而巴雷斯博士也有将近一周的时间不见踪影了。应小次郎的要求，研究员将偶然得到的一张艾茵的合影交给了他。

照片上共有三人，站在最左边的是艾茵，而中间的应该就是巴雷斯博士，不过最令其在意的，还是照片最右边的那个身着军服的中年男子，从其肩上的军徽中看来，那人的军衔应该是大佐。不过这里的所有人都不知道他的名字及身分。

这时，古妮西露也回来了，不过她从所长那里没有得到任何情报。此时天色已近黄昏，按照古妮西露所言，古兰·玛应该已经回来了。不过小次郎还是决定先回公寓休息一下再去夏诺瓦尔。

回到公寓时，首先映入小次郎眼中的便是房间内焕然一新的样子。虽然感到有些奇怪，但小次郎也没有太在意，以为是迫水雇用的清洁工人收拾的，但在地板上发现的某样东西，却让他全身的血液在一瞬间凝结了。

那是美树的一只鞋……

当他赶到夏诺瓦尔时，迫水大使和古兰·玛都已经在那里了。此时古兰·玛已经从迫水那里得知了事情的经过。

“……你是不是早就知道艾尔莎是‘特别者’了？”小次郎盯着她的眼睛，单刀直入地问道。

古兰·玛点了点头，“说的没错，我确实是因为察觉到她身上潜藏着的灵力才会让其进入夏诺瓦尔的，但我却没想到她竟然还有着这样的身世……”说到这里，她叹了口气，诚恳地说道：“明智先生，请不要再介入这件事了，关于艾尔莎的事情就交给我们来处理吧。”

“……那么，你们有确实的把握解决吗？”

“一半吧……”

“一半？”

“实际上……”迫水犹豫了一下，还是说了出来，“就在一刻钟前，上层刚刚下达了让我们静观其变的命令。这是他们从政治层面上得出的判断。”

“所以就打算撒手不管吗？”小次郎有些恼火地说道。

“……这并非我们的本意。”古兰·玛回答道，“实际上，我和迫水大使确实受到了很大的压力。我不希望将身为普通人的你和美树也牵扯进危险中去。请相信我，我们一定会救出艾尔莎的，只是需要一点时间而已。而明智先生，请把这几天发生的一切都忘记吧，你们兄妹两人很少能见面，就利用这段时间在巴黎好好玩一下吧。”

“……你们……究竟是什么人？”

“抱歉，详情我无法告诉你。不过可以保证的是，我们是属于正义这一边的。美树那边，也拜托你想个理由让她不用再为艾尔莎担心吧。”

听完之后，小次郎一言不发，只是从口袋中掏出那只鞋，放在了两人面前的桌子上。

“女孩子的鞋？这是什么意思？”

“什么意思？”小次郎一下子火了，“这是我从自己房间里发现的美树掉的鞋子，但只有一只而已！在这种情况下，你们认为我还能置之度外吗？”

“大事不好了！”正在此时，伴随着突如其来的喊叫声，艾莉嘉推门闯了进来。

古兰·玛皱了皱眉头，“艾莉嘉，现在这里正在开会，有什么事的话一会儿再说。”

“不行，这件事实在是太紧急了。”艾莉嘉气喘吁吁地说道，“美树，美树她……”

“美树怎么了？”小次郎急忙问道。

“美树小姐……美树小姐她……她死了！”

让我们将小次郎听到妹妹死讯的时刻回溯数个小时，故事从囚禁着美树的谜之场所开始了。

10月4日，午后，美树

一转眼，距离美树被带到这个狭小的监禁室已经有一个多小时了。由于被带来的时候是被蒙着眼睛的，因此直到现在她也不知道自己究竟身处何地。

正当美树惴惴不安时，门被打开了，令她意外的是，进来的竟然是她昨天正在寻找的越南籍女子关图茵（艾茵）。

“艾茵在这里……难道说这里是理化学研究所吗？”

“不是……不过，听起来你好像认识我？”艾茵有些意外地说道。

当听完美树的话后，艾茵也明白了事情的经过。她垂下头，低声说道：“是吗，真是给你哥哥添了不少麻烦呢。”

“对了，艾茵小姐，打电话给我哥哥的，应该就是你吧？”

艾茵点了点头，“现在想起来，那时实在是太草率了，我的一举一动怎么能逃过那群人的眼睛……”

“那群人？”

“デイビジョン・ノワール，由前警官和前军人构成的精锐组织，想在他们面前耍小聪明，我真是傻瓜……”

“デイビジョン・ノワール？”美树还是第一次听到这个名字，不过她现在关心的可并不是这个，“艾茵小姐，艾尔莎是不是就在这里？”

“……嗯。”艾茵迟疑了一下后，轻轻点了一下头。

“太好了！”美树长久以来悬在心头的大石终于落了下来，她激动地说道：“我好想见她，艾尔莎没事吗？”

“……哎，没事。不过，现在你还不能与她会面，实验已经到了最重要的时候了？”

“怎么会……你们竟然将艾尔莎当作实验的对象……”

“……不要将我当作一个冷酷无情的女子。”艾尔莎低下头，不敢正视美树的眼睛，“我们所做的一切，都是为了那个即将到来的新的时代。”

“新的时代？”

“说话还是谨慎一点为好。”从门口传来的声音让两人吃了一惊。赫尔蒂特走了进来，冷冷地扫视着两人，最后将目光停在了艾茵身上，“艾茵，教授有事找你。”

“是，我明白了……”

艾茵似乎很害怕赫尔蒂特似的，服从地离开了牢房。而赫尔蒂特也将身体转向了美树，“现在之所以不杀你，只是为了说不定会发生的意外而已。不过即使如此，还是要给你一个忠告，不必要的询问只会让你变成尸体而已。”

“……”

“明智的选择。”赫尔蒂特看到美树一言不发后，赞许地说道。

看到赫尔蒂特即将离开时，美树终于忍不住问道：“像你这么小的孩子，也是デイビジョン・ノワール的一员吗？”

“想死吗？”

“啊，不不！”美树急忙摆手道，“对不起，我不会再问任何事了。”

“黑之花剑（ノワール・フルーレ），这就是我在组织中的代号。会将人导向死亡之路的黑色之花，那就是我……”

抛下这句话后，赫尔蒂特离开了牢房。只留下美树一个人被紧锁在牢房内。从窗栏中向外看去，外面并没有守卫，看来是对方认为她只是一个小女孩而放松了对其的警惕。不过，这次是他们失算了。

利用哥哥以前教的开锁方法，美树没费多大劲便离开了牢房。而在打开了通道尽头处的那扇门口，她来到了一处好像实验室的地方。在房间的右侧摆放着一具好似培养槽的容器，远远看去，那里面仿佛有人在躺着一样。而当美树走近之后却惊异地发现，躺在容器里的那个人，竟然就是艾尔莎！

艾尔莎好像昏过去了一样，任美树怎么呼唤她的名字都没有反应。数根管子接在她身上的奇怪服装上，似乎正在吸取着什么东西一样。

“看见了吗？”突然，一个毫无感情的声音从身后传来。美树急忙转身，看到的是赫尔蒂特那冷冷的面容。

“给你最后一个忠告。恶作剧有时也会招致死神的降临的。”赫尔蒂特缓缓将针剑自伞内抽出，脸上现出了杀意，“真是个傻孩子呢……”

面对向自己猛然刺来的针剑，美树绝望地闭上了眼睛……

美树受到赫尔蒂特攻击的数小时后，故事从小次郎前往确认妹妹的遗体时开始了。

10月4日，夜，小次郎

“真是太对不起了，让你这么担心。”在回来的路上，艾莉嘉一个劲的向小次郎道着歉，“我当时还以为一定是美树呢。”

小次郎没有理会他，心头的波澜到现在还无法平静下来。刚才在掀开白布的那一瞬间，小次郎第一次明白了恐惧为何意。他的手不住地颤抖着，竟然一时间无法动弹。而当将布掀开，看到那个女孩的面孔时，他才闭上眼睛长出了一口气。这时他才发觉，自己全身的衣服都已经被冷汗所浸透。

据艾皮昂警长所说，他在电话里只不过告诉艾莉嘉死者是个亚洲少女而已，可艾莉嘉却慌张地说“难道说……啊，那一定是美树！”，并在那之后扔下电话就跑，让她连解释的机会都没有。以前虽然说也见识过几次艾莉嘉招牌性的马虎大意，不过这一次真的快要把他吓死了。

当回到夏诺瓦尔的支配人室时，迫水、古兰·玛，以及古妮西露等人都在那里等着他们的消息。而在听说死者并不是美树后，所有人都长出了一口气。

“喂喂，你们可别搞错了。”罗贝莉雅看到其他人安心的样子后，皱了皱眉头说道，“美树被绑架这个事实可是一点都没变啊。”

古兰·玛点了点头，“罗贝莉雅说的没错，我们现在就应该商量一下对策。”她转身对小次郎说道：“抱歉，明智先生，你能否暂时出去一下呢？我们之后将要讨论的话题和都市防卫计划有着很深的联系，这种事情，我觉得还是不要将你牵扯进来比较好。”

“那我就有些不明白了。”小次郎不满地说道，“迫水

大使还没话说，那这些舞女你又作何解释，难道说让她们知道也无妨吗？”

一听这句话，艾莉嘉马上来了精神，连忙抢着说道：“其实，我们都是巴黎华击……”

“别说出来，艾莉嘉！”哥古妮戈急忙捂住了她的嘴。

“不，没关系的。”古兰·玛轻轻摇了摇头，看着小次郎说道，“这些孩子们全都是被称为巴黎华击团·花组的特殊部队的成员。”

“古兰·玛，这个男人是局外人！”古妮西露吃惊地喊道。

“在美树被抓走的情况下，现在他也是当事人之一了。况且，如果我不对他把事情讲清楚，那他也不会罢休的。”在向古妮西露解释之后，古兰·玛重新将头转向了小次郎，“对吗？侦探先生。”

“明白了，不过，还是不太敢相信呢……”

“我明白你的感受，不过这确实是事实，守卫着巴黎的正是这五位拥有着强大灵力的少女。我的话只能说到这里，之后的事情，无论你怎么问我都不会再说了。”

“明智君，我们是相信你的，因此才会将这么重大的秘密告诉你。”迫水接着说道，“可是，接下来我们要讨论的事情对于一个普通人而言，知道的话实在是太危险了。因此，我再次请求您离开这里，拜托了。”

看到堂堂一国大使这样拜托自己后，小次郎也不好再说什么了。无奈之下，他只得离开了支配人室，准备孤身一人去寻找妹妹的下落。而在剧院的门口处，他碰到了一直在那里等候着自己的丝和美露。原来，古兰·玛早就预料到小次郎会独自采取行动，所以才会派遣两人前来协助他的。

虽然小次郎以为两人只是普通的工作人员，并不能派上什么用场。但令他大吃一惊的是，当他将那张艾茵的合影拿出来并说自己正在寻找照片上的军人时，美露竟然二话不说就将自己带到了陆军统辖总部，并一路绿灯地直接来到了陆军上将面前。这时小次郎才通过丝知道，原来美露竟然是在里昂屈指可数的名门莱佐家族的次女。

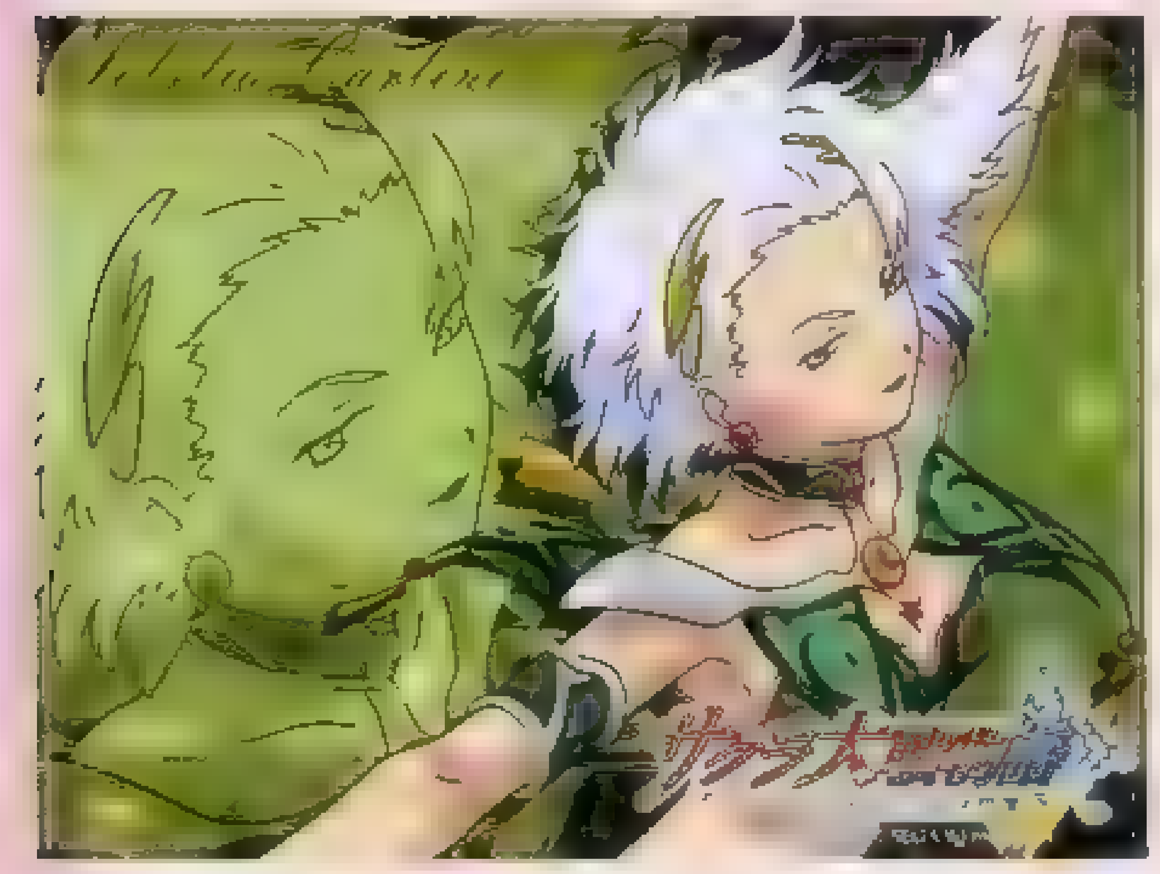
“这不是托雷福斯大佐吗？不，正确的说应该是原大佐吧。”当拿过美露递给自己的那张艾茵的合影照时，年近七十的上将一眼就认出了照片上的那个男子。

原来，在去年发生在辛迪岛的战争中，由于要负起主要责任，托雷德斯被迫辞去了大佐一职，但这对于自尊心极强的他来说是个难以忍受的耻辱。据认识他的人所称，托雷德斯一直想要东山再起，不过他现在到底在做些什么就没人知道了。

“难道说……他就是领导ディビジョン·ノワール的人吗？”小次郎暗暗思忖道。

诺特鲁塔姆寺院，这是两人从上将处得到的最有用的情报。据他的部下所言，他们曾有几次在那附近见过托雷福斯的身影。

夜色已暮，皎洁的月光柔和地洒在辛迪岛的每一个角落。而现在，小次郎以及美露和丝已经抵达了位于岛上的诺特鲁塔姆寺院的周围。



从远处可以看到，在寺院旁有不少持枪的黑衣人在守卫着。正当几人为无从接近那里而感到一筹莫展时，卡缪又一次“适时”地出现了。而他所提供的，便是可以利用附近地下的一处大空洞潜入寺院内部的情报。不过，小次郎也从他口中得知了另一个更为人震惊的消息。

当明日的太阳升起时，空军就会开始对辛迪岛进行轰炸，当然位于其上的诺特鲁塔姆寺院也不会幸免。而他们对外的理由，便是去年发生的那件事情如今正在重演（指《樱大战3》的事情）。不过，即使如此，ディビジョン·ノワール似乎还是想保护在寺院中藏着的某种东西。

“索雷羽……”小次郎脑中浮现出的只有这个现在还不明何意的单词。

事不宜迟，现在已经是深夜11点58分，距离明日清晨只有六个小时了。如果再耽误的话，明天清晨美树和艾尔莎都将伴随着轰炸而灰飞烟灭。

“我有话在前，贤人机关这次不会采取任何行动，说起来的话，这件事情终归还是要归咎于他们，而巴黎华击团也被下达了命令禁止出击。”卡缪说道。

“你怎么会知道这些事情？”美露不敢相信地问道。

“活活，不要小看内务部的实力呀。”

“即使是那么优秀的内务部，不也一样调查不出来索雷羽究竟是什么吗？”小次郎嘲讽道。

“正因为如此，军部才不得不下达了轰炸的命令，他们可不希望那样的潘多拉之盒被人打开……”

一时间，几人都各自陷入了沉思中，周围变得死一般的寂静。

就在此时，在冰冷的暗夜中，正点时分大圣堂的钟声响起了，悠扬的钟声传荡在巴黎上空，连绵不断

小次郎得知辛迪岛轰炸计划的同一时刻，故事从美树恢复知觉时开始了。

10月4日，深夜，美树

“我……还活着？”当美树醒来时，只感到右腿处传来火辣辣的痛觉。她向那里一看，虽然已经被包扎过了，但伤口处的血似乎还没有被完全止住的样子。她抬起头环顾了一下四周，自己依然身处于研究室内，而她身后倚靠着的，正是装着艾尔莎的那个培养槽。

此时，一个身着白色研究服的老头走了进来。而他就是艾茵辅佐的原子物理学权威人物——迪米特里·巴雷斯博士。虽然说他对美树为何会身处于这里感到很吃惊，但还是颇为骄傲地告诉了她关于艾尔莎的事情。

“那个女孩吗？她是核反应机关的重要制御品啊。”巴雷斯说道，“专业的术语说了你也听不懂，但只要有这个女孩，或者与她同类型的人存在，我就可以令连锁核反应得以形成，换句话说，那就是创造半永动机的第一步！”他猛然转身，指着身后的巨大机械说道，“看吧，这个回旋加速器的开发就是应用的连锁核反应，重达三百吨的它能够从天然铀中抽取出超铀原素。而只要能将这种连锁核反应持续下去，那我的研究就领先了世界原子物理学领域50年！”

“博士说得没错。”美树回头一看，艾茵也走了进来，“持续连锁核反应，这是全世界原子物理学家的梦想。”

“而这。”巴雷斯继续说道，“你所看到的这个回旋加速器，就是我为了研究核反应机关的试作机——索雷羽·安而着手开发的。”

“索雷羽！”美树听到这三个字后，吃惊地张大了嘴。

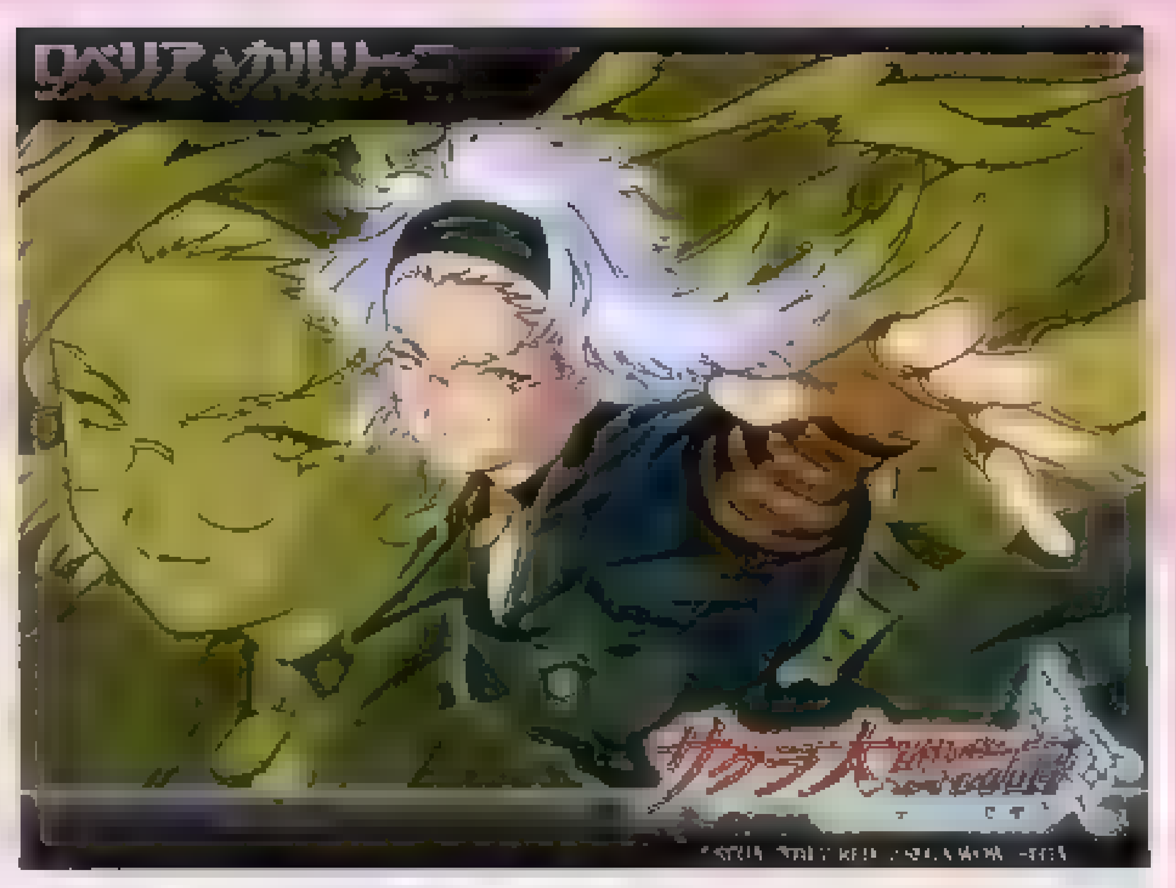
“对，正如字面意思一样，索雷羽即为太阳，在研究的最初，它就是被当作人工太阳而进行开发的。当其量产化之日，也就是蒸汽机关从这世界上消失之时，而它，就是新时代的能量机关！”

“为了那所谓的新时代的能量……就必须要牺牲艾尔莎吗……”美树垂着头，低声说道：“需要人类牺牲的装置，真的能给人类带来幸福吗？”

“那也是没有办法的事情，要抵御研究中必然会出现的核反应和放射线，只能利用灵力。再说了，首先将灵力应用于科学领域的，是贤人机关的那帮家伙们，而将这些孩子聚集在一起进行灵力实验的也是他们，该被指责的应该是他们才对。”

“帕波隆孤儿院……”美树喃喃说道。

“美树，像你这样生活在富裕国家的人是不会明白的。”艾茵低声说道，“蒸汽机关只是先进国家的特权物，我的祖国虽然非常渴望得到蒸汽机关，但高额的费用却让



这只能是一个梦想而已。这就是现实……”她抬起头来，正视着美树说道：“可是，只要博士的研究成功并将其推广到全世界的话，那落后于时代的蒸汽机关的售价就会暴跌。这样的话，我的祖国……不，所有发展中国家就都能够享受到蒸汽机关所带来的益处了！”

“艾茵小姐……”美树忽然一时间发觉自己面对她的这番理由竟然无话可说。难道说，这样真的是正确的吗？

“真是令人感动的对话呢。”突然，门口处传来了赫尔蒂特的声音，“我早就和你说过了，你所进行的研究的目的只不过是创造杀人兵器而已。超级兵器索雷羽，这才是大佐想要的东西。”

“……现在只存在理论上的可能而已。”巴雷斯博士看着从门外走进来的赫尔蒂特，摇着头说道，“不过，这个装置需要两节车厢来装，实用性还是太低了。”

“没关系，只要能将凯旋门上贤人机关的大炮轰飞就可以了。”伴随着这句话，原陆军大佐弗雷德里克·托雷福斯——一切事情的幕后黑手终于出现在了他们面前，“如果索雷羽能开发成功，我就可以让这个国家内的那群笨蛋知道反抗我究竟会遭到何种报应了。”

“等取得这个国家后，下个目标就是统一欧洲了，大佐。”赫尔蒂特毕恭毕敬地说道。

“没错，一定要让法国重新回归帝制！”托雷福斯攥紧右拳，孤傲地说道，“拿破仑未完成的霸业，就让我来实现吧！”

“不对！”艾茵大声喊道，“索雷羽是为了能量革命而发明的，我决不允许让它用于军事领域！”

托雷福斯从鼻子里哼了一声，不屑地说道：“还在说这种话，看来那个老太婆的死还是没让你觉悟啊。”

“我绝不会屈服于你的！”艾茵咬紧了下唇，厉声说道，“既然你杀了我的祖母，那也杀了我好了。”

托雷福斯没有回答她，而是将目光转向了巴雷斯教授。“教授，索雷羽·安的完成度现在如何了？”

“嗯……大概有70%了。”

“是吗……”托雷福斯的嘴角咧出了一丝残忍的笑容，“这么说来，你已经不需要这个助手了吧。”

伴随着枪声和美树的尖叫声，艾茵倒在了血泊中。托雷福斯吹了吹枪口处的烟，将手枪收了起来，“教授，根据我得到的情报，明天一早这里就会被轰炸，准备一下吧，我们马上就要前往斯特拉斯堡。”他转过身来向门外走去，头也不回地说道，“赫尔蒂特，带上那个女孩，万一艾尔莎崩溃的话，她将是贵重的代替品。

美树被挟持去斯特拉斯堡的同一时刻，故事从小次郎

决定潜入辛迪岛时开始了。

10月5日，零时，小次郎

在得到美露及卡缪的指引后，小次郎孤身一人进入了大空洞。正如他们所料，这个洞果然和诺特鲁塔姆寺院是相连的。小次郎在不久之后便来到了研究设施的内部，可是，デイビジョン·ノワール全体人员都在几分钟前随托雷福斯登上了前往斯特拉斯堡的列车，他在那里所看到的，只有奄奄一息的艾茵而已。

在挣扎着告诉小次郎事情的真相及美树的下落后，艾茵在他的怀中咽下了最后一口气。小次郎默默地将她的遗体放在地面上。没有泪水，没有祈祷，他深深地明白，现在他能为艾茵所做的，只有将凶手绳之以法以慰藉其在天之灵而已。

半夜的巴黎郊外，一辆本不应在此时此地出现的军用列车疾驰在长长的铁道上，向着斯特拉斯堡的方向迅速开去。而在它后方不远处，远从日本来到这里的名侦探——明智小次郎正驾着从研究设施处找到的一辆摩托车对其紧追不舍着。

在抓准了拐弯的一个绝好机会后，小次郎终于侵入了列车内部。车厢内沿途堵截的黑衣人对于现在怒火无从发泄的他来讲就如同婴孩般脆弱，没过多久，他便来到了邻近车头的那节车厢内。但在赫尔蒂特用妹妹的性命来威胁自己时，小次郎也只得放下了手中的武器。

“看吧，日本人！”托雷福斯指着培养槽中的艾尔莎，狂妄地说道，“这个出身于帕波隆的女孩现在就是最强兵器——核反应机关索雷羽的制御装置。不过，如果她承受不了而崩溃之时，也会像被我丢弃在森林中的那个女孩一样，变成一堆垃圾而已！”

“原来如此，那个女孩也是你……”

“没错，她们都是我成就霸业所必需的祭品，在索雷羽的强大威力下，整个世界都要臣服在法国的御旗之下！”

“哈哈哈哈……”突然，一阵笑声从车厢另一侧传来。托雷福斯和赫尔蒂特急忙转身，但他们手中的武器却伴随着两声枪响瞬间落地。小次郎抬头一看，卡缪不知何时已经出现在了他们面前，正面带嘲讽地看着托雷福斯。

“好不容易才听到的笑声这么快就消失了啊，托雷福斯大佐。”

托雷福斯捂着受伤的右手，恨恨地说道：“你是……内政部的　　”

卡缪轻笑了一声，扭头对小次郎说道：“多亏了明智先生呢，有你在前面挡着，我才能够轻而易举地来到这里。”

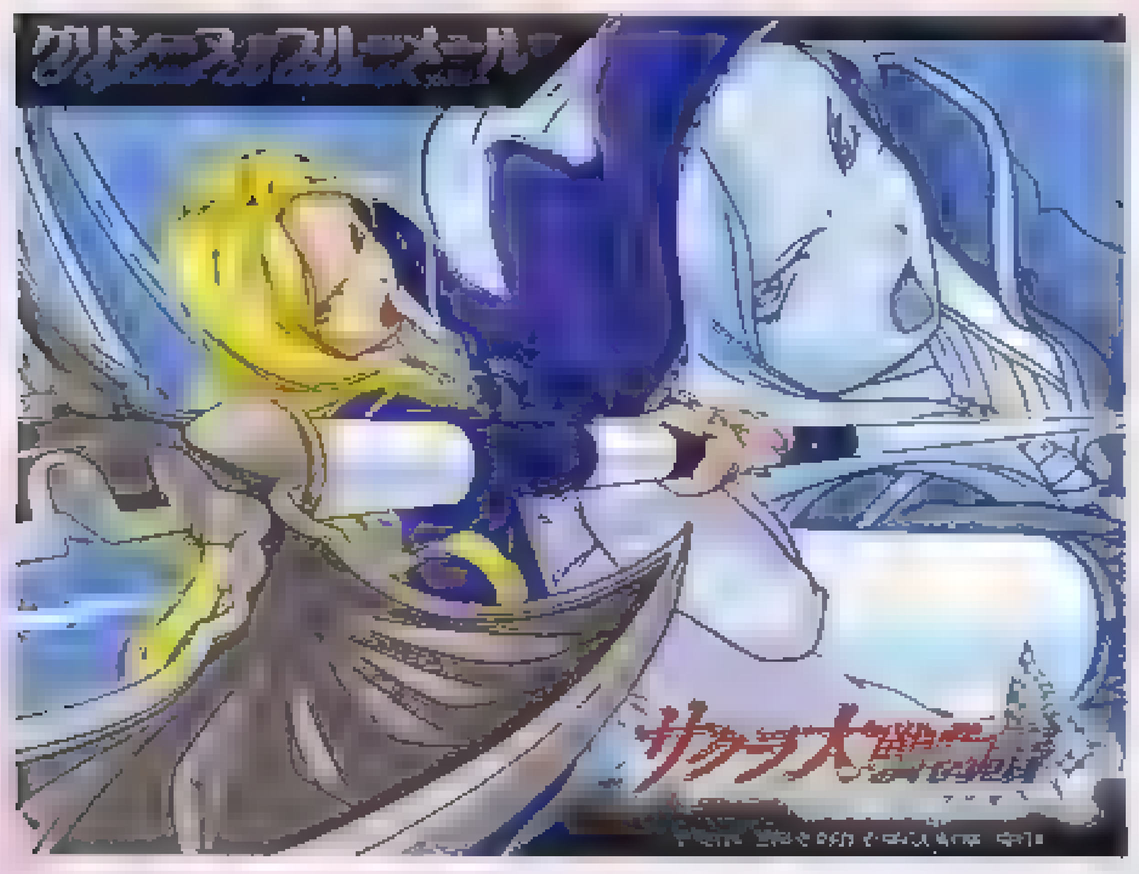
“……我还以为你逃了呢。”

“我怎么可能逃呢。”卡缪微笑着摇了摇头。忽然将枪对准了小次郎，脸上依然挂着那不变的笑容，“再说了……我还要将索雷羽带到德国去呢。”

小次郎几乎不敢相信自己的眼睛，他怎么也想不到，曾几次协助过自己的卡缪，内务部调查局的特别搜查官竟然和休拜克兰一样，也是德国派来的间谍。

“卖、卖国贼！德国给了你多少好处！”

托雷福斯愤怒地喊道。不过，回应他的却是又一声枪响。“大佐！”赫尔蒂特惊呼了几声，急忙冲到倒在地上的大佐面前察看他的伤势，但托雷福斯已经失去了知觉，鲜血自其身下缓缓流出。



卡缪走到赫尔蒂特身旁，用枪托重重地向其脑后猛击了一下，“小姑娘，你也睡一会儿吧。”

“卡缪，你这家伙！”小次郎刚想起身向其冲去，但却在卡缪的枪口下停住了脚步。

“不要这样看我嘛，明智先生。”他耸了耸肩，头也不回地对巴雷斯说道：“教授，我的部下已经对线路进行过更改了，这辆列车将经由瑞士的横断铁路转驶向德国。你有什么想说的吗？”

巴雷斯低下了头，在沉默了一阵后，他叹了口气说道：“算了，只要我能继续进行研究，那无论是去德国还是俄罗斯都无所谓了。”

“明智的选择呢。”卡缪脸上露出了满意的笑容，“马上就要告别这美丽的花之都了，还真是觉得有些可惜呢。”

“巴黎……我要……离开巴黎了吗……”

忽然间，一个女子的声音传入了每个人的耳中。

“什么声音？”卡缪和巴雷斯面面相觑，可却找不到声音的来源。

“那是……艾尔莎？”美树几乎不敢相信自己的耳朵。

“这不可能！”巴雷斯惊讶地叫道，“她的意识应该早就完全失去了呀。”

突然，列车剧烈地震荡了起来，美树立足不定，差点摔倒在地。当巴雷斯向控制台上看去时，却吃惊地发现列车的行驶方向竟然变为了巴黎，并且控制设施也同时失灵了。而更让人震惊的是，如果这样下去的话，那几分钟后这辆搭载着索雷羽的军用列车就将与一辆从巴黎首发的列车相撞。而这会招致的后果就是，失去控制的核反应机关所产生的大爆炸将让整个巴黎从地球上消失！

“艾尔莎，艾尔莎！”美树敲着培养槽，拼命呼喊着好友的名字。可在经过刚才的事件后，艾尔莎的精神脉冲已经完全陷入了混乱状态，也就是说，即将到来的惨剧几乎无法避免了。

“没办法，计划失败了。”卡缪闭上眼睛，遗憾地摇了摇头，“不过，如果教授你万一活下来的话，说不定会对我国造成潜在的威胁，那样的话就不好办了。”他举枪对准了巴雷斯教授，慢慢说道，“您的具体理论我们已经大致清楚了，剩下的就交给我们独自来研究吧。”

在千钧一发之际，不知何时清醒过来的托雷福斯舍身挡在了巴雷斯面前，用自己的身体承受下了三颗子弹。

“绝不能……让国家的未来……失去希望。教授……索雷羽……就拜托你了……”

这就是前大佐托雷福斯，デイビジョン·ノワール的首领在这世间留下的最后话语。

正当卡缪想再度开枪时，列车突然再度剧烈振荡起来。小次郎在刹那间便作出了反应，利用卡缪立足未稳之际将枪从其手中夺了过来。眼看大势已去，卡缪只得将任务弃之脑后选择了逃命一途。

“后会有期，明智君。”卡缪一把拉开车窗，从疾驰的列车上跳了下去。而那嘲讽的笑声依然回荡在小次郎和美树的耳旁。不过，现在的他们已经没有时间来考虑让他逃走会有什么下场了。

在黑暗的天幕下，从巴黎而来的列车的轰鸣声已清晰可闻，留给他们的时间只剩下了一分钟而已。在最后的时刻，小次郎在不远处的机关室终于找到了紧急刹车制动杆。

三十公分，这就是两辆列车在急刹车后相隔的距离。

也就是这三十公分，拯救了整个巴黎的生灵。

此时，天边的云彩已渐渐泛上一层旭红，大街小巷上也能隐约听见公鸡的啼声。新的一天开始了，有些人也已准备踏上前往工作岗位的道路。

对他们而言，今天应该也如往日一样是极为平常的一天。

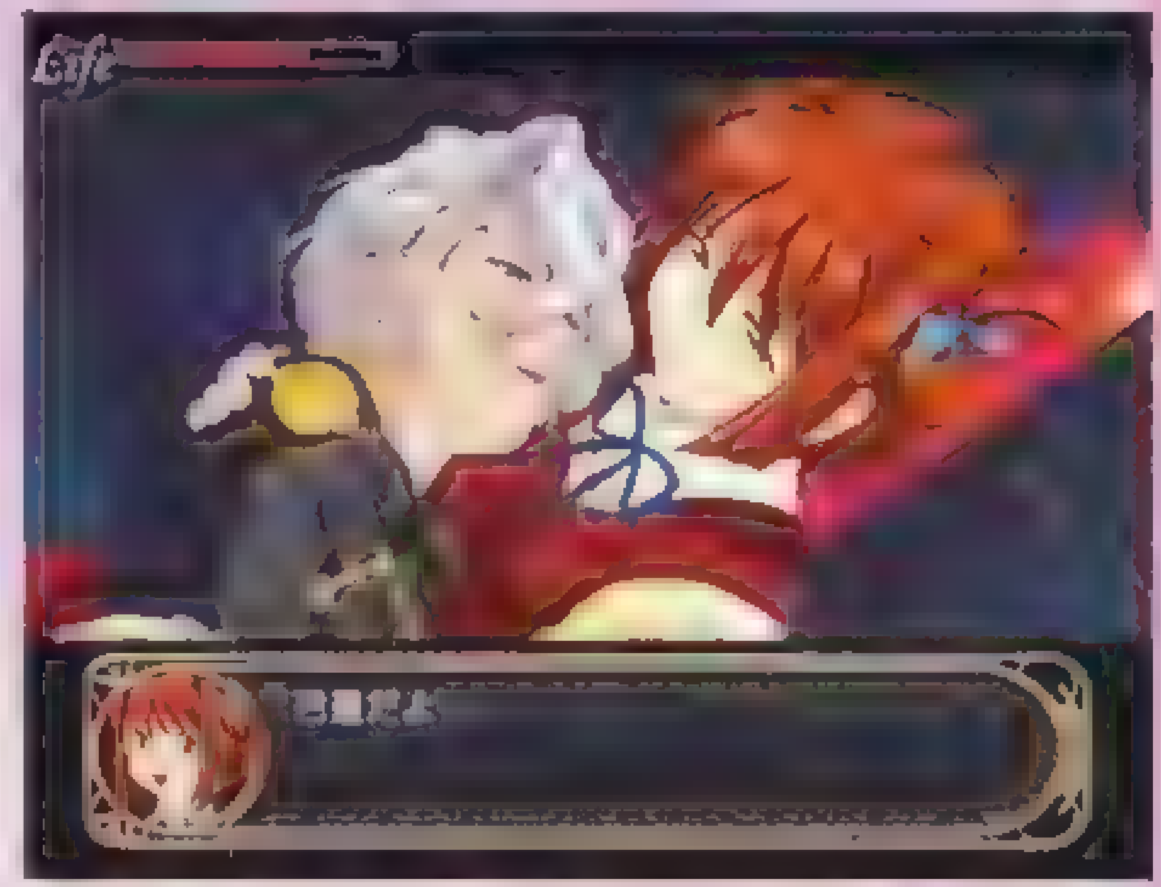
但他们当然不会知道在邻近巴黎的郊外发生的惊心动魄的一幕，也不会知道，自己就在几分钟前还踞身于死亡的分界点。

小次郎瘫倒在地上，大口大口地喘着粗气。刚才所经历的那一切已经让他累得再也不想站起来了。

“等回去后一定要找美树那个家伙算帐，来看她的什么演出竟然要付出这么大的代价。”小次郎长吐了一口气，从地板上爬了起来。他拉开车窗，靠在窗边静静仰望着天边初升的朝阳，任凭轻柔的风吹打着自己的面庞。

另一方面，在前方的车厢内。

“艾尔莎！”美树打开了培养槽，将自己最好的朋友从里面救出来抱在怀中。在经过了无数声呼唤后，银发的少女终于睁开了眼睛。



“美树……这里是·　　”还没有完全恢复过来的艾尔莎轻声问道。

美树擦去眼角处喜极而泣留下的泪花，温柔地说道：“这里··是巴黎·…”

是的，你最喜爱的·…美丽的巴黎…·

尾声

天近黄昏，在拒绝了所有人的送行要求后，小次郎孤身一人来到了巴黎港口。仰望着天边血红的夕阳，昨晚夏诺瓦尔的盛况又一次浮现在自己眼前。

活泼开朗的艾莉嘉，天真可爱的哥古妮戈，温柔大方的花火，优雅华丽的古妮西露，以及浑身散发着神秘气质的罗贝莉雅一如既往地带给了台下观众一场精彩绝伦的表演，不过今晚观众的焦点，却都集中在了初次成为主角的两位少女身上。

一想起站立在舞台上华丽照人的美树时，小次郎的脸上又露出了笑容。

“看来，那个家伙已经不再需要我这个罗嗦的哥哥了啊。”

此时，汽笛声响起了。小次郎走上轮船，伴随着悠扬的汽笛声，开往日本的客轮离开了巴黎的港口。小次郎凝视着夏诺瓦尔的方向，轻轻向那边挥了一下手，转身走进了客舱。而此刻，这两天发生的事情就如同电影般一幕幕快速闪现于脑中。对于他来说，这些事情大概会成为生命中永久难忘的回忆吧。

再见了，夏诺瓦尔可爱的女孩们。

再见了，强行将我拖进这起事件的迫水大使。

再见了，直到最后才相信我并非罪犯的艾皮昂。

再见了，含笑而去的艾茵。

再见了，终于再度返回普通人生活的艾尔莎。

再见了，已经长大了的妹妹。

再见了···巴黎　·

(*The end*)

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

SQUARE ENIX　RPG

PS2　ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁　2004年3月25日　日版

附《DQ Ⅷ》体验碟　推荐玩家年龄：全年龄

最近收到许多读者来信反映，上期的攻略没能介绍游戏的剧情是最大的遗憾。其实呢，这也是我个人的最大遗憾＆怨念吧，就连一直在制作中的各个迷宫地图及各城镇资料也被迫放弃。由于篇幅和时间等各种原因，个人一直没能将本作的小说完成，这里也要请大家原谅。不过，这并不是说本作的剧情就不做了，会有的，请大家耐心一些，等待吧。另外，上次笔者特意将流程部分简化，目的便在于希望能够留下一点空间给玩家自己去体会，去发掘，尤其是获得最后之钥的方法。（主编：你想抱怨页数给得太少就直说，何必这么拐弯抹角）但是如果玩家在攻略中遇到了什么不明白的地方，欢迎来信询问。

[illegible]

这次PS2版与SFC版相比，变化真的是太大太大以下列出的只不过是其中的一部分比较重要的。只是希望大家有所了解就好。

新增加骰子游乐场、抽奖处
多了可以存放任何物品的大口袋
出战时的成员从3人增加到了4人，平衡性也进行了调整
能够成为同伴的怪物数量增多
与比安拉的结婚场所依然是教堂、而与芙罗拉的结婚场所则改成了海上赌场
新增了与フローラ幼年时期的初遇情节
游戏一开始便能够得到世界地图
商品的卖价从3/4变成了半价
战斗中增加了“俺に任せろ”的指令、去掉了使用咒语的一些限制
升级时增加的能力是随机的
ベホマラー（全体HP回复）的咒语在移动时也能使用
キアリク（解麻痹）在移动中不能使用（麻痹在战斗后自动解除）
新增怪物盒子（图鉴）
无法向妖精ベラ下达指令
BOSSゲマ的出场次数与战斗次数增加，且改由他将主角两人石化
不去找怪物老人对话的话，无法令怪物成为同伴
怪物老人可以给怪物改名字
ルーラ可以前往的地点增加了
新增海上赌场
新增名产品博物馆
新增加了フローミ、口笛、盗贼の鼻、忍び足等特技、咒语
山彦の帽子（魔法连续使用）、时之砂（返回战斗初始时）等贵重物品没有了。
新增了许多特定同伴

[illegible]

在地图的45号地点处有一个洞窟，里面秘藏有主角的最强防具之一——王者之斗篷。不过要得到它也并非一帆风顺的，玩家要用石头将洞内所有的印有怪物鬼脸的石板盖上。这样不但洞中不会再遇到敌人，而且装有最强防具王者之斗篷的宝箱也会出现了。

[illegible]

在本作中新增加了几个个人特技。这些特技都是不需要消耗MP且非常实用的哦。它们分别是：

とうぞくのはな（盗贼的鼻子）	察看该场景中剩余的宝物数量
しのびあし（忍步）	降低遇敌的几率
くちぶえ（口哨）	使用后立刻遇敌

[illegible]

在游戏通关后，电脑会自动提示玩家存档。重新开始游戏时读取该记录，之后再来到最终迷宫（恶魔之山）前的那片沼泽处，便能够进入隐藏迷宫了。

隐藏迷宫中的敌人实力都有了不小的提高，更重要的是，在这里会经常遇到金属史莱姆王，若能够打败它，便能够得到数万的经验值！重复打几次的话，等级便会飞速提升。

迷宫中有一层是无限循环迷宫，玩家必须以特定的路线前进，否则永远无法进入下一层：

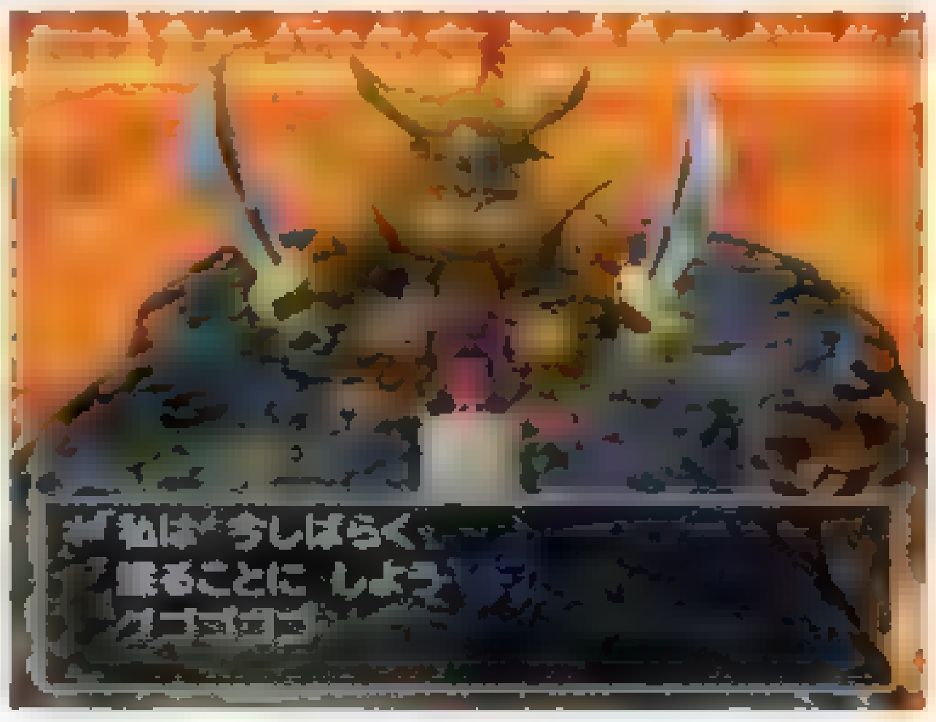
左、上、左、上、右、下、右、下、右

可入手物品：复活之玉、小徽章、光之盾、地狱之刃、战鼓、杀人狂之剑、金属王之铠、破坏的铁球

在以上物品中，破坏的铁球是最强的全体攻击武器；战鼓在战斗中使用则可以令全员的攻击力提升一倍。且使用次数不限，当敌人使用魔法将2倍攻击力的效果抵消掉时，还可以马上再次使用。

[illegible]

在最终迷宫的深处，玩家将会与地狱之王遭遇。在4代中它虽然一度复活，可惜被主角一行人打得灰头土脸……但在本作中，它堪称最强BOSS！每回合2次行动，无论攻击力还是魔法力，均在我方之上。推荐玩家的等级在LV45以上再去跟它拼命。除了经常要使用增加或降低防御力的魔法外，一定要记得战斗一开始便使用“战鼓”，给全员提升1倍的攻击力。另外，战斗的成员最好是能够带上“GREAT DRAGON”、“杀人机器”等不怕火焰和冰系攻击的怪物同伴。在打败它以后，隐藏迷宫中的“谜之骰子游乐场”便会开启。玩家若能完成这个游戏，便可以让地狱之王的儿子加入。



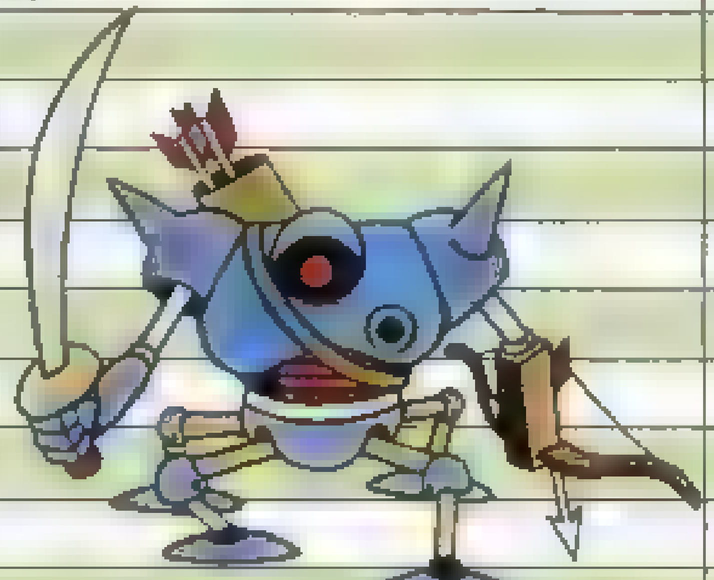
另外，以后再度来到隐藏迷宫，还可以在最深处向地狱之王挑战。如能在15个回合内将其击败的话，便会得到名产品“暗のトロフィー”（暗之战利品）。

©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved
www.plumbook.cn

[illegible]

ピピン	到了游戏后期，直接去ルイダの店就可以找他加入了。
ザイル	游戏后期前往妖精之村时，再去矮人洞窟就可以找他加入。
タ－ク	地狱之王的儿子。将隐藏BOSS地狱之王打败后，最后一个骰子游乐场（就位于隐藏迷宫中）便会开放，在该游乐场内到达终点的话，便会在宝箱里找到他。
ブオ　ン	在タ－ク加入以后，前往21号的封印的祠堂，可以遇到破罐而出的ブオ－ン。由于户德曼的封印效果，他的力量全失，身体也小得可爱‥‥

[illegible]



怪物名	出现区域	加入几率（最大4星）
スライム	オラクルベリ－周边	★★★★
ブラウニ－	オラクルベリ　周边	★★★★
ばくだんべビ－	サンタロ－ズ周边、アルカパ周边	★★
おばけキノコ	サンタロ－ズ周边、レヌ－ル周边	★★★
くさったしたい	サンタロ－ズ的洞窟、ラインハット的地下洞窟	★★
メタルスライム	サンタロ－ズ的洞窟(青年时代)、神之塔(3F～4F)、徽章王之城周边	★
エビルアップル	レヌ－ル城周边、神之塔周边	★★★★
ドラキ－	レヌ－ル城周边、ボブル的塔周边	★★★
イエティ	ラインハット周边	★★
クックル－	ラインハット的地下洞窟、神之塔周边	★★
スライムナイト	ラインハット周边、神之塔	★★★
ダンスニ－ドル	ラインハット周边	★★
ドラゴンキッズ	ラインハット周边	★★★
エンブ－サ	神之塔、魔物巢穴周边	★★★
さまようよろい	ポ－トセルミ、カボチ、ルラフエン周边、海之塔	★★
ホイミスライム	神之塔	★★
まほうつかい	ポ－トセルミ、カボチ、ルラフエン周边、魔物巢穴(B1)	★★★★
ドロヌ－バ	魔物巢穴、サラボナへの洞窟	★★★
ミステリド　ル	魔物巢穴周边、魔物巢穴、ルラフエンの北	★★★
ビックアイ	魔物巢穴周边、魔物巢穴、サラボナへの洞窟	★★
パペットマン	ルラフエン西、传闻之祠堂周边、山奥之村东侧	★★
ほのおのせんし	死之火山、テルパド－ル周边、前往グランバニア的洞窟	★★
おどるほうせき	死之火山、迷いの森	★★★
キメラ	死之火山周边、死之火山(B1)	★★★
ばくだんいわ	死之火山周边、死之火山	★★
べホマスライム	瀑布洞窟、徽章王之城周边	★★
しびれくらげ	内海、海之神殿	★★★★
キングスライム	徽章王之城周边	★★
ドラゴンマッド	前往チゾット的山道、ネッド的宿屋周边	★★★
ミニデ　モン	前往グランバニア的洞窟、デモンズタワ－	★★
メッサ－ラ	前往グランバニア的洞窟、グランバニア周边	★★
はぐれメタル	前往グランバニア的洞窟、试练の洞窟、天空之塔周边、魔鬼山周边	★
オ　クキング	グランバニア周边、デモンズタワ	★★★
ホ　クマン	デモンズタワ	★★
ア－ムライオン	デモンズタワ－	★★
ネ－レウス	海域(青年时代后期)	★★
ブリザ－ドマン	海之神殿	★★
エリミネ－タ－	エルヘブン周边、天空之塔周边、トロッコ洞窟周边	★★
ゴ－レム	エルヘブン北、天空の塔の一部	★★★
アンクルホ－ン	迷いの森、ボブルの塔(地下)	★★
メガザルロック	迷いの森、ボブルの塔(地下)	★
ガップリン	妖精之村周边、矮人洞窟	★★★
コロヒ－ロ－	妖精之村周边(青年时代后半)	★★★
コロファイタ－	妖精の村周边(青年时代后半)	★★★
コロプリ　スト	妖精の村周边(青年时代后半)	★★★
コロマ　ジ	妖精の村周边(青年时代后半)	★★★
プチヒ　ロ	天空の塔周边	★★
プチファイタ	天空の塔周边	★★
プチプリ－スト	天空の塔周边	★★
プチマ　ジ	天空の塔周边	★★
ケンタラウス	天空の塔周边、天空の塔1F	★★
スライムベホマズン	天空への塔1F	★★
ソルジャ－ブル	天空への塔の　部、トロッコ洞窟(B1～B2)	★★
サタ　ンヘルム	トロッコ洞窟(全フロア)、封印の洞窟(B1～B3)	★★
おおねずみ	ボブルの塔周边	★★★★
シュプリンガ－	ボブルの塔、大神殿	★★
エビルマスタ－	封印の洞窟	★★★
おばけキャンドル	ジ－ジョの家周边	★★★
ゴ　スト	ジ－ジョの家周边	★★★★
キラ－マシ－ン	ジャハンナ周边	★
グレイトドラゴン	ジャハンナ周边	★★
ホ　クブリザ　ド	ジャハンナ周边	★★
ギガンテス	隐藏迷宫	★★
ヘルバトラ	隐藏迷宫	★
ライオネック	隐藏迷宫	★★
ザイル	青年时代后期去妖精之国的获得盗贼之键技法的洞窟。	
ブチタ－ク	在打败了隐藏BOSS后，隐藏迷宫中的骰子娱乐场的奖品。	
ブオ－ン	首先让ブチタ－ク加入。之后去封印祠堂解除封印即可。	

[illegible]

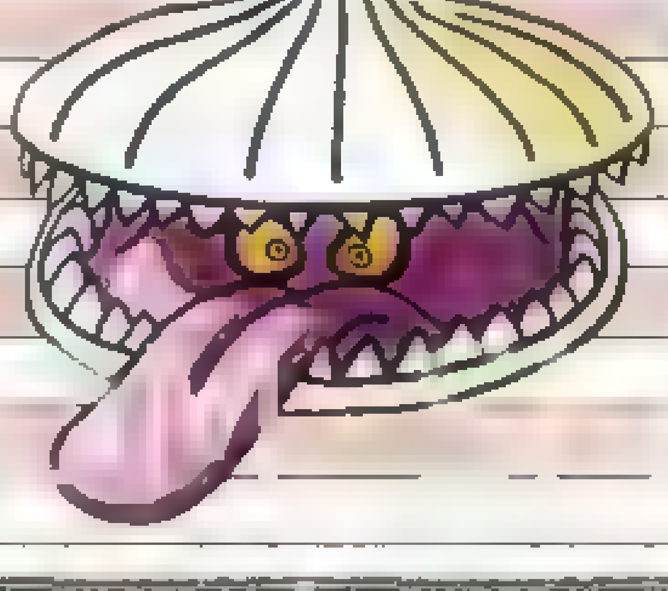
除了下表列出的55枚小徽章外：

1.打败宝箱怪“ミミック”必定能够得到小徽章。

2.在打败ジェリ　マン、メタルキング这类的敌人时，也会有一定几率获得。

3.可以在骰子游戏中获得。

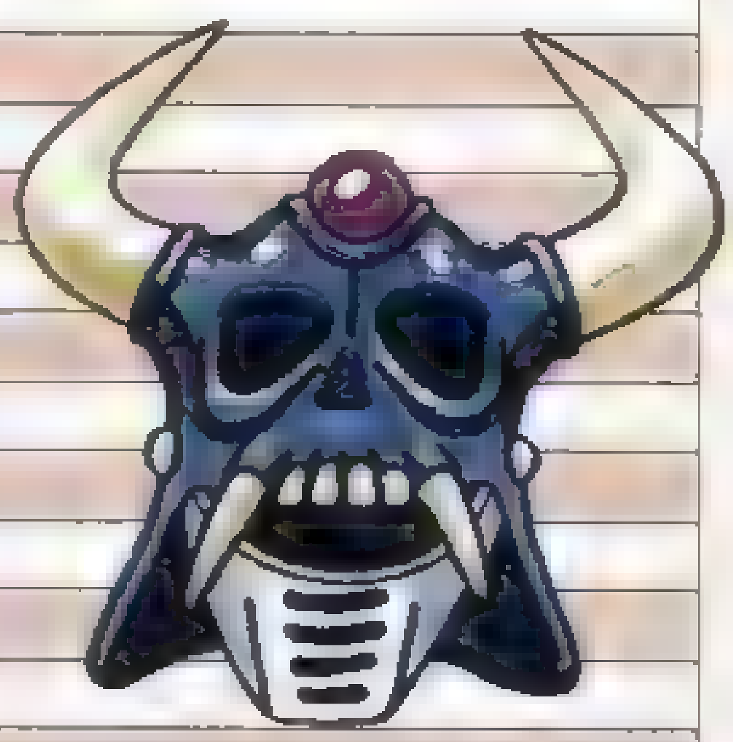
4.在隐藏迷宫中的骰子游乐场（“谜のすごろく场”）玩骰子游戏时，调查地面会有可能得到小徽章。



入手场所	说明
1.アルカパ	酒场地下1F的罐子里
2.ラインハット	城内1F的罐子里
3.ポ－トセルミ	灯台上的柜子中
4.ポ－トセルミ	教会旁的花丛中
5 カボチ	杂货店内的地面上
6.カボチ	民家的罐子里
7.カボチ	村长家的罐子里
8.魔物のすみか	调查1F的骸骨上的地面
9.ルラフエン	村内的罐子里
10.ルラフエン	旅店的罐子里
11.うわさの祠	井中
12.サラボナへの洞窟	1F宝箱
13.サラボナ	アンディの家1F柜子
14.深山之村	酒场木桶
15.深山之村	墓场地面
16.海上赌场	甲板木桶
17.海上赌场	内部木桶
18.砂漠的祠堂	罐子
19.テルパド－ル	井中的地面上
20.チゾットの山道	左罐子
21.チゾットの山道	山路上的宝箱
22.チゾットの山道	内部1F宝箱
23.チゾット	1F木桶
24.グランバニアへの洞窟	9F宝箱
25.グランバニアへの洞窟	4F宝箱
26.グランバニアへの洞窟	4F洞外的宝箱
27.グランバニア	1F罐子
28.グランバニア	ベランダ
29.グランバニア	柜子
30.试练の洞窟	B1F宝箱
31.デモンズタワ－	2F左罐子
32.デモンズタワ－	8F右宝箱
33.デモンズタワ	3F罐子
34.最果ての祠	桶前
35.最果ての祠	B1F柜子
36.海の神殿	F宝箱
37.エルヘブン	民家柜子
38.ジ　ジョの家	柜子

www.plumbook.cn

39 天空への塔	4F 宝箱
40 迷いの森	民家罐子
41.トロッコ洞窟	B1F 宝箱
42.天空城	柜子
43.ボブルの塔	5F 宝箱
44.ボブルの塔	B3F 宝箱
45.メダル王の城	B1F 宝箱
46.メダル王の城	B1F 宝箱
47.オラクルベリー	牢房
48 封印の洞窟	B3F 宝箱
49.エビルマウンテン	宝箱
50 エビルマウンテン	宝箱
51 谜の洞窟	B1F 宝箱
52 名产品博物馆	B1F 木桶
53.グランバニア山の洞窟	回答问题时全部回答"いいえ"
54 ジャハンナ	厨房木桶



打败金属系魔物可以说是最令玩家兴奋无比的了。因为打败它们就意味着大量的经验值入手……不过，一切魔法攻击均对金属系魔物无效，普通的物理攻击往往也只能造成1HP的伤害，而且攻击MISS频频出现。那么，如何才能有效地打败它们呢?

1. 会心一击

在战斗中任何角色都有可能在一定概率下打出会心一击(装备了全体攻击或攻击一组敌人武器的角色除外)，会心一击对金属系有特效，能够一击将它们打败。知道这个原理后，我们可以装备一些"攻击必定MISS否则必定会心一击"的武器装备。如"まじんのかなづち"就会大大提升会心一击的出现率。

2. 毒针

毒针(どくばり)的效果是任何攻击都只能减少1点HP，但有一定的几率能够将敌人一击必杀。将队伍中的战斗成员全部装备上毒针，再让他们在有金属系魔物出没的地方反复遇敌。即使没能将它们一击必杀，攻击一次也能够减少1点HP。相信用不了多久，等级便会飞速增长了。

3. 圣水

在FC版的4代中，圣水可是金属系魔物的克星！因为每次在战斗中对它们使用圣水，那么一次就会造成20多点的HP伤害，等于是一击必杀了。不过圣水的作用在后面几部作品中就被大大弱化了……本作虽然也能够对金属系魔物使用圣水，但每次造成的伤害只有1点HP。不过全员一起使用的话，收益还是相当之大的。

4. 变身

使用咒语"ドラゴラム"的话，该角色便会变化成巨大的龙进行攻击。虽然这样一来便不会听玩家的指挥了，不过偶尔它也会使用爪子进行攻击。这种爪攻击对金属系魔物能够一击必杀。

5. キラーピアス

装备杀手耳环的话，一个回合便能够攻击两次敌人。也就是说，一回合下来如果运气好的话，就可以给予2点HP的伤害。另外虽然はやぶさのけん(隼之剑)也能够进行2次攻击，但并不能给予金属系敌人伤害。

本作中能够参与抽奖的场所，位于ポートセルミ港口的旅店内。使用ふくびきけん便可以参与一次抽奖。关于ふくびきけん的入手方法，除了在冒险中搜索宝箱之类的地方获得外，可以在ポートセルミ港口购买商品时随机获得。

抽奖的奖品一览

金 特奖：ゴールドパス(购物时半价消费)

银 1等奖：祈祷戒指

红 2等奖：战斗一击

蓝 3等奖：炸弹石

绿 4等奖：骰子游乐券

白 5等奖：抽奖券

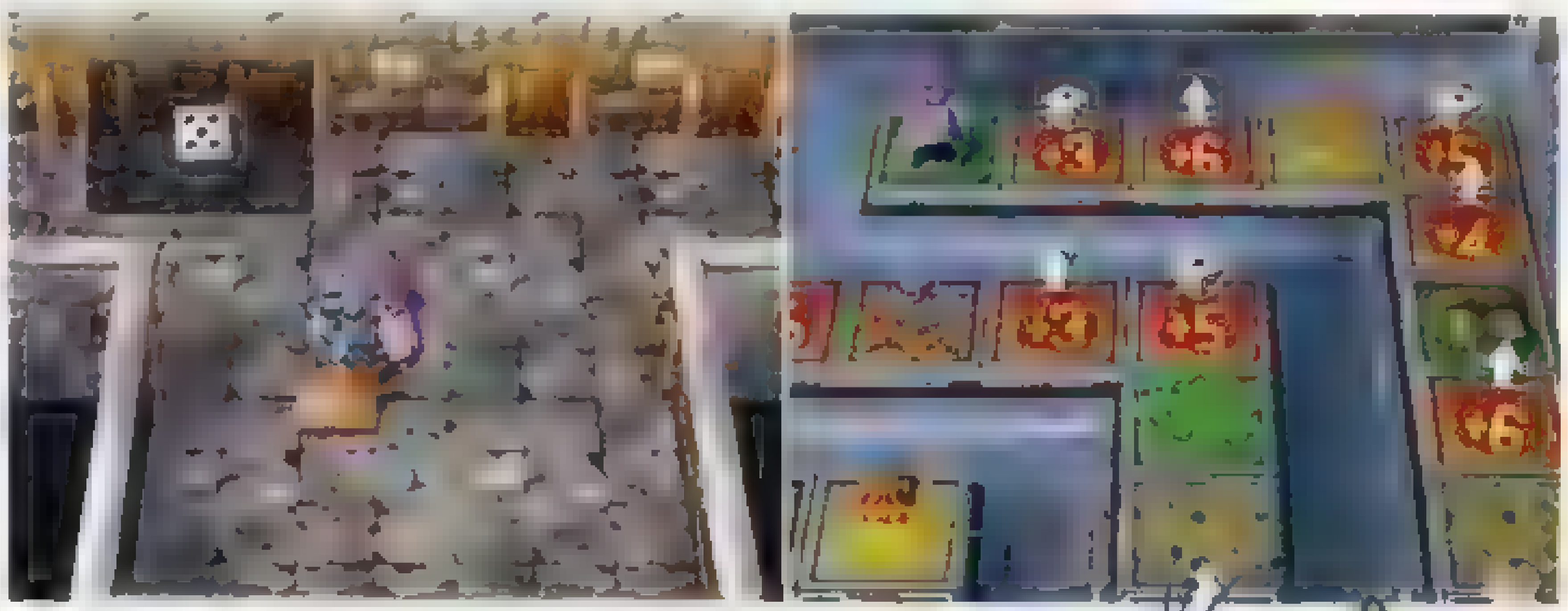
黑 无奖

在主角青年时代的后半段，前往ルラフェン拜访那位研究古代魔法的老大爷的话，他会将另一个魔法"パルプンテ"传授给主角。该魔法在使用之后发生的效果是完全随机的。这些小效果中既有好的也有坏的，但总的来说，似乎坏的效果发生几率要高一些……

全效果一览	敌我双方全员自动蓄力
给予敌全员50点左右的HP伤害	我方全员能立刻打出会心一击
敌我双方的咒语效果全部消失，且之后	我方全员自动蓄力
不能使用咒语	我方全员自动复活/HP全回复
敌全员变成金属史莱姆	令战死者复活
敌我双方全员麻痹	令敌我双方的HP变成1
敌我双方全员HP回复	消灭敌全员(不能得到经验值)
敌我双方全员混乱	变身成龙
敌我双方全员睡眠	敌全员逃跑
敌我双方全员命中率下降	出现魔人，给予敌全员200点HP伤害
敌全员MP为0	该魔法使用者受到大伤害，若HP有剩余
敌我双方全员MP为0	则变身成龙
敌我双方全员MP回复	攻击敌人

本作的骰子游乐场一共有5处，完成任何一处的游戏，都能够得到一些不错的物质奖励。

而在游戏的过程中，玩家还可以进入骰子洞窟和宝物库。洞窟里虽然有怪物存在，但往往藏有一些不错的物品。最麻烦的，就是要消耗骰子的使用次数。而玩家在宝物库后，会先丢出两个骰子以决定玩家寻宝的限制时间，玩家可以在限定时间内在任意一道门中四处寻宝，找到什么便能得到什么。



这5处骰子游乐场分别是：

オラクルベリー镇

奖品：利刃回旋镖与小徽章

妖精国度的冰之馆

奖品：幸福之帽、奇迹之剑

海上赌场

奖品：紧身女胸衣、祈祷戒指

魔界的游乐场

奖品：小徽章、力量种子、セレブリティパス(以后再玩骰子游戏时可以不用再花费游乐券)

隐藏迷宫中的游乐场

奖品：プチタークク加入队伍

大家是不是在游戏中经常会觉得敌人使用咒语或特技时，给予我方的伤害特别地大呢?只要大家看过这个公式后，就会明白游戏中的伤害到底是如何计算的了：

基础伤害值×角色固有耐性-防具的耐性值

基本上一切的伤害，都是由该公式得出的。但是特别情况下也有例外。那就是受创角色进行防御，或者使用了伤害减轻的咒语フバーハ。此时的伤害公式就要改成"基础伤害值×角色固有耐性×1/2(若还使用了フバーハ则还要乘以7/10)"。

www.plumbook.cn

要注意的是，所有的名产品都有其摆放的要求。博物馆1楼只能放置LV1或LV2的名产品；2楼只能放置LV2或LV3的名产品；3楼则只能放置LV3的名产品。如果随便乱放置的话，博物馆的名产品等级便会下降。而放置了一定数量的名产品后，白天就可以到博物馆的柜台前找一位小姐观看名产品的记录了。当中可以观察到这些名产品的各种点数。

名产名	等级	点	美	笑	恐怖	地点	取得方法
银茶具组合（ぎんのティーセット）	1	5	2	2	0	レヌール城	在城内找齐 のポット、トレイ、カップ这 件茶具
樱花树枝（サクラのひとえだ）	2	5	5	0	0	妖精の村	从妖精之村归来时得到
木雕的女神像（きぼりのめがみぞう）	1	5	3	0	0	海边修道院	与院内左边房间内的修女对话后得到
安眠枕头（あんみんまくら）	1	3	0	8	0	アルカパ镇	在旅店里睡2次觉以后与老板娘对话索取
可怕的稻草人（コワモテかかし）	1	5	0	3	10	カボチ	在杀人豹加入后，与位于人偶左边民家中的大叔对话，之后调查人偶
鲁拉芬的地酒（ルラフェンのじざけ）	2	5	0	3	0	ルラフェン	在学会"ルーラ"后，与教会右上的老大爷对话；再与最左边房内的老板对话；等到了晚上后，先和酒店2楼的站在罐子旁的人说话，最后在学会魔法的老人处获得
纪念八音盒（きねんオルゴール）	2	5	5	5	0	ラインハット	先在ルラフェン镇与サラボナ镇之间的洞窟中与ラインハット城的士兵对话；去ラインハット城与ヘンリー对话，再度调查ヘンリー房间里的那个宝箱；回ヘンリー那里与之对话（将八音盒放到展览馆的台座上后，使用神圣宝石的话，就可以将宝石安装上去）
神谕店的暖帘（オラクルやののれん）	3	10	0	10	5	オラクルベリー	在神谕店买到了马车和怪物盒子以后，再去时就可以买到
传闻的笔记本（うわさのノート）	0	0	0	10	0	うわさの祠堂	在柜台背后与旅店老板对话后，在柜台前调查（选しらべる）
红白馒头（こうはくまんじゅう）	1	3	0	7	0	サラボナ	在结婚以后从ルドマン那里获得
BOTTLE SHP（ボトルシップ）	2	5	5	0	0	ポートセルミ	游戏中后期前往港口内与桌边的人对话，花1000G购买
沙漠玫瑰（さばくのバラ）	1	3	7	0	0	テルパドール	在与城内旅店地下的人对话后再睡上一觉；趁着清晨时出城向南走，在沙漠中就能够找到
温泉之花（ひとうのはな）	2	7	2	3	0	山奥の村	在得到沙漠玫瑰以后，用其与井中的老大爷交换获得
徽章巧克力（メダルがたチョコ）	1	3	0	5	0	メダル王の城	在柜台背后与旅店的大妈对话后，花480G购买
（大徽章）おおきなメダル	3	10	0	5	0	メダル王の城	与名品博物馆的幽灵老头对话；去徽章城找徽章王；分别与城内旅店的人和银行的人对话；在城外小河边找到
内德的 角旗（ネッドのヘナント）	0	2	0	10	0	ネッドの宿屋	4人以上在旅店里睡觉后在柜台背后与老板对话
奇左德的罗盘（チゾットのコンパス）	2	10	5	0	0	チゾット村	与武器店楼下的老大妈对话
怪物国际象棋（モンスターチェス）	2	10	7	0	8	グランバニア	让ピピン加入队中至少一次，离队后去城内1楼与他对话获得
回忆的项链盒（おもいでのロケット）	3	25	7	0	0	グランバニア	在石化解除后从サンチョ那里获得；在游戏通关以后，带上ようせいのはねペン、パオームのインク两样东西前往妖精之城2楼，通过右边的画前往过去的エルヘブン村，并将两样东西交给帕帕斯；与村内旅店的人对话后，在マーサ房间的士兵面前使用すごろく券，再与帕帕斯对话；回一次妖精城，再来到过去的エルヘブン村时与村长房内的画家对话；返回妖精城时便能够看到盒子多了一张母亲的画像
帕奥姆的墨水（パオームのインク）	2	10	0	0	3	北の教会	游戏后期与旅店的人对话获得
天之诗编集（てんのしへんしゅう）	2	10	8	0	0	エルヘブン	在マーサの部屋与里面的女性对话获得
神圣宝石（せいなるほうせき）	2	10	10	0	3	サンタロ ズ	与农夫对话；去村内的洞窟，调查最下层的那块石头；去エルヘブン村找到名工匠并将石头交给他，睡上一觉后再去找他便可得到
雷努尔的王冠（レヌールのおうかん）	3	15	8	0	0	レヌール城	将银茶具组合放到展台上后，使用みがき布将其磨亮；将茶具组合送给レヌ ル城的幽灵国王（只能晚上前往）
妖精的羽毛笔（ようせいのはねペン）	2	10	5	0	0	妖精の村	游戏通关以后去过去的エルヘブン村找帕帕斯对话后，找妖精城内1楼的老学者对话；去妖精之村与图书馆的人对话获得
世界树的根（せかいじゅのなえぎ）	3	20	5	0	0	天空城	在龙王复活后，与城内的某位女性对话后得到；将其放到博物馆内展出后，对其使用神圣的水容器
禁断的卷物（きんだんのまきもの）	3	10	0	0	10	ジャハンナ	在有水车的房间2楼上与魔物对话，选择"はい"
诅咒的乐器（のろいのうなりぎ）	2	7	0	3	8	エビルマウンテン	最终迷宫中的宝箱中
黑暗的战利品（やみのトロフィ ）	3	30	5	0	10	隐藏迷宫	在通关后，前往隐藏迷宫，在15回合内将隐藏BOSS打败便可得到

名称	炎系	吹雪系	火球系	火焰系	爆炸系	真空系	冰冻系	雷电系
公主之袍（プリンセスロ ブ）	40	40	0	0	0	0	0	0
王者之斗篷（おうじゃのマント）	35	35	35	35	0	35	35	0
天空之铠（てんくうのよろい）	30	30	30	30	0	30	30	0
水之羽衣（みずのはごろも）	25	0	25	25	0	0	0	0
天使的泳衣（てんしのレオタード）	0	25	0	0	0	0	25	0
魔神之铠（まじんのよろい）	20	0	20	20	0	0	0	0
暗黑长袍（ダ クロ ブ）	0	0	20	20	0	20	20	0
炎之铠（ほのおのよろい）	0	15	0	0	0	0	15	0
贤者之袍（けんじゃのローブ）	0	0	15	15	0	15	15	0
魔导士长袍（まどうしのロ ブ）	0	0	15	15	0	0	0	0
魔法之铠（まほうのよろい）	0	0	10	10	0	10	10	0
龙之铠（ドラゴンメイル）	10	0	0	0	0	0	0	0
光之盾（ひかりのたて）	20	20	0	0	0	0	0	0
天空之盾（てんくうのたて）	15	15	0	0	0	0	0	0
水镜之盾（みずかがみのたて）	15	0	15	15	0	0	0	0
火焰之盾（ほのおのたて）	0	15	0	0	0	0	15	0
巨人之盾（オーガシールド）	10	10	0	0	0	0	0	0
风神之盾（ふうじんのたて）	10	10	0	0	0	0	0	0
龙盾（ドラゴンシ ルド）	10	10	0	0	0	0	0	0
魔法盾（マジックシールド）	7	0	7	7	0	0	0	0
铁盾（てつのたて）	4	4	0	0	0	0	0	0
破灭之盾（はめつのたて）	0	0	-20	-20	0	-20	-20	0
炎之指环（ほのおのリング）	0	0	0	0	0	0	10	0
水之指环（みずのリング）	0	0	10	10	0	0	0	0

关于怪物同伴的加入

1.本作不像《怪物篇》那样，在战斗中使用魔物饵食之类就能够立刻让怪物加入，只有通过不断的战斗才行。运气好的话战斗几次就能够收到，而运气不好或者等级过低的话…… 说不定打上几百场战斗也不能令怪物加入。

2.在大神殿和恶魔之山（エビルマウンテン）遇到的怪物是绝对不会加入的。

3.即使是特定的战斗，即剧情固定的战斗，也能够令怪物加入。

4.能够加入队伍中的那个怪物，不需要留到最后再打倒。

5.同一种类的怪物最多只能加入3个。

注意P左表中的数字表示受到该攻击时会减少相应的点数。而怪物们各自耐性均不相同，有的怪物甚至能够抵抗住火焰和冰冻的攻击。

www.plumbook.cn

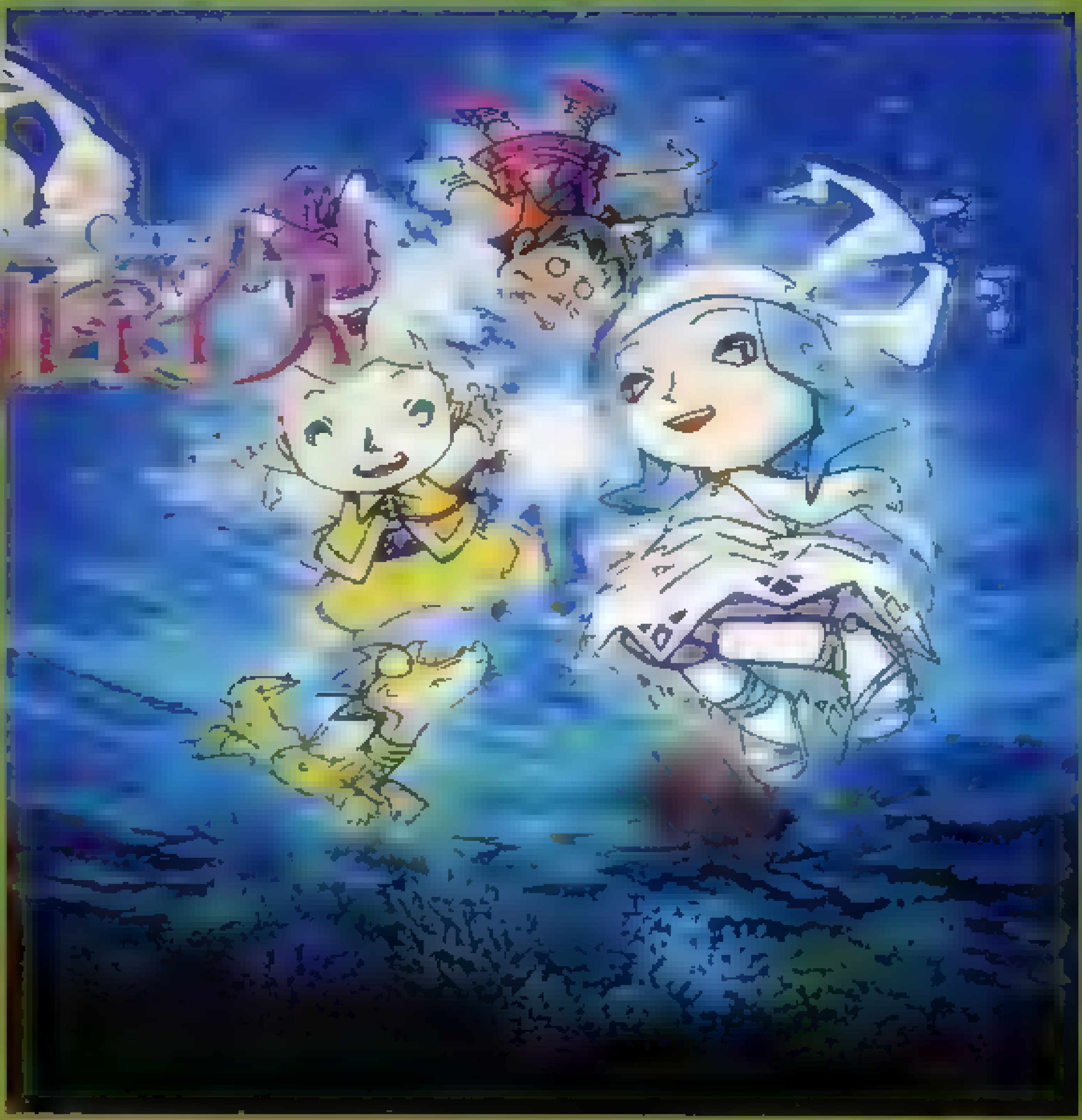
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 SCE RPG

PS2

2004年3月18日

自游戏发售以来，该作在国内的评价一直比较低。除了系列本身的知名度低以及风格比较低龄化外，本作烦琐的读盘看来也是其中一个让人厌烦的因素。本作相对于前几作来说，难度上有所增加，特别是初期ピノン一个人外出寻找マルコ时特别能体现出游戏的难度。但游戏的清新风格和童话式的故事情节依然是系列最大卖点。因此绝对要推荐老玩家尝试这款作品。

研究中心



通关奖励

在通关后，标题的菜单画面会增加一项“アルバム”的选项。在里面除了可以观看游戏中的每一个事件动画外（在观看动画的过程中不能中断，因此在选择前要做好等待的觉悟），还可以在“着替え”的选项中更换角色的衣着搭配。而里面所拥有的装备品数量与玩家进入“アルバム”时读取的记录有关，也就是说记录中拥有哪个装备，在“着替え”里就拥有哪个装备可以更换。

角色分析

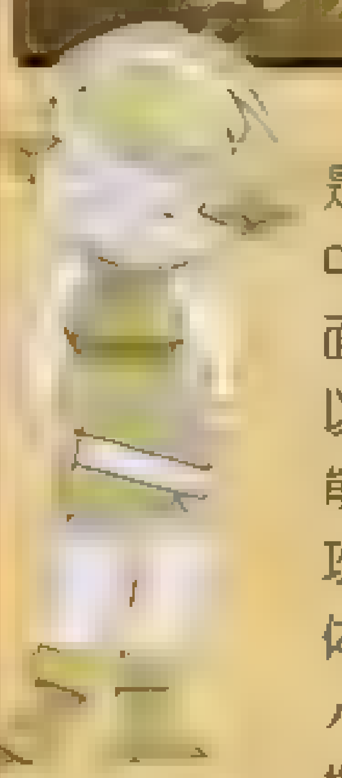
ピノン（实用度：S）

本作的主人公也是万能型的战士。风属性的对敌全体特技“风之刃”（初期是单体，升到2级后变成全体）和增加角色攻击力、防御力和速度的“炎の护り”（初期只能对自己使用，之后能对己方任何一个角色使用）最为实用。而ピノン的速度也是所有角色中比较快的，通常能在敌人前面行动。与ルナ的2人组合技“ヒールレイン”可以回复队伍所有人的HP，其3人组合技“テンペスト”更是可以打出让人满意的伤害数值。

マルコ（实用度：S）

攻击的主力角色。就算把队伍中的攻击力量指交给他也能足够应付BOSS级角色。HP高、物理防御力高、物理攻击力高是他的最大特点，到68级左右HP就可以达到999了。他最实用的技能是“クラッシュボーン”，不但威力惊人，且拥有降低对方防御力的功效。他与モンバ的2人合体技能“ロックシャワー”是中期的“扫场”技。不过他的MP非常少，且每项技能的MP消费量都比较高，这是不足之处。

エレナ（实用度：C）



与ピノン一样，她的能力同样是比较平均。虽然她具有所有角色中最快的行动速度，而且在魔力方面也要比ピノン略胜一筹。但除此以外就可以用一无是处来形容。技能方面虽然同样拥有“风之刃”，但攻击力没有ピノン高。虽然也有全体小回复的“风之拥抱”，但由于与ルナ魔力上的差异，在BOSS战中根本不能胜任回复工作。最失败的地方就是她手上的击剑威力非常低，实用度大减。

ルナ（实用度：A）

回复的专用角色。她拥有所有角色中最高的魔力值，因此她无论是魔法攻击还是回复都是队伍中的佼佼者。ヒールウォータ在提升到第2级以后就可以回复全体的HP，是BOSS战中不可缺少的技能。而水属性的攻击技能“スプラッシュ”能降低对方攻击力且能对火属性敌人造成大伤害，实用率也是比较高的。但她的物理防御力和HP始终很低，一不小心就容易被几人围攻而死。

モンバ（实用度：A）

モンバ也算是一名能力平均型的战士，但他的攻击力比ピノン要高，又在マルコ之下，因此作为辅助角色会比较“实惠”。他在游戏中期可以学会特技“雄叫び”，不但对敌全体造成不错的伤害（尤其是飞行系的敌人），还可以降低对方的速度。尤其是在“幻影マリーナ城”的情节中剩下エレナ、ルナ和モンバ时，他更是队伍中的主力成员。缺点是HP比较低，其他技能也不太实用。

ガミガミ大魔王（实用度：B）

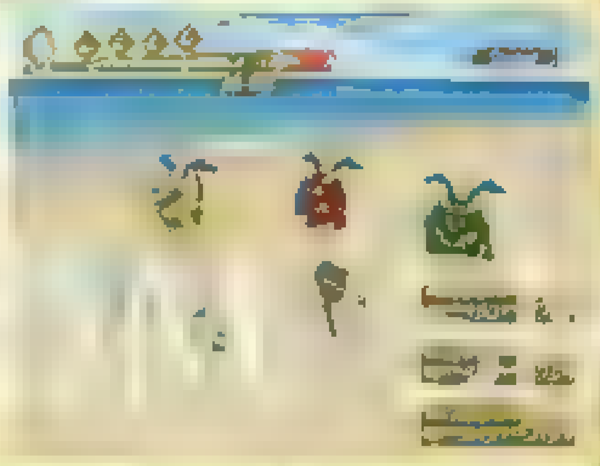
比起《波波罗古罗伊斯Ⅱ》中的他，这次的实力可谓大大减弱了。虽然攻击力和防御力在队伍中都算不错，但魔法防御力和速度却是他致命的弱点。往往在ピノン快要第2次行动时才开始行动。特技虽然很丰富，但也因为所有的特技都是无属性而大大减少了对BOSS和属性怪物的伤害值。要知道在本作中，属性也是很重要的一环。组合技方面倒是有不少比较有特色的选择。

奇怪的现象

在读取了通关的记录后，玩家可以以通关后的状态再次从波波罗古罗伊斯地区的海边港口开始游戏。在路上遇到的敌人都是以BOSS战前最后一次登陆在地面上的“暗之妖精”为主，而每一位居民依然保持石化的身躯。如果进入龙之祠里的宝物库，出来后会发现外面已经变成了大白天。所有记录龙像都不能使用，而之前不能前往的タキネン村北方也可以通过了。但除了这些以外，猫猫再也没有找到任何隐藏的东西。有传言说进入ギルタ树屋的隐藏房间可以去到一个奇怪的空间，在里面可以挑战年轻的ピエトロ、ナルシア、白骑士等过去作品中的角色，但经过猫猫几个小时的大搜索，依然是不能找到任何头绪打开ギルタ树屋的门。在这里征集玩家们的心得，如果有玩家找到任何隐藏的事件请一定要告诉猫猫。（Email地址是：guide@ucg.com.cn）

快速赚取オーブ法

虽然使用オーブ可以跟恶魔们交换大量稀有装备、道具和特殊装备，但恶魔要求的オーブ数量也比较多，光靠打倒平时在路上随机遇到的恶魔和宝箱中得到的数量往往到最后都换不到一个高级的稀有装备。在这里教大家一个比较容易赚取オーブ的方法。首先去到接近波波罗古罗伊斯海湾附近的隐藏道路前（通往新月祭坛的秘密道路），不要进入里面，在附近迂回的话玩家会发现在这里遇到恶魔的几率高出好几倍，而且恶魔们一般都是2～3个一起出现。但恶魔也会经常逃跑，如果玩家觉得自己的攻击不够的话可以使用炸弹（バクダン）攻击它们，效果要比普通攻击佳。另外，金钱比较足的玩家可以多使用モンスタ[illegible]コロン增加遇敌几率（相反，减少遇敌几率的圣なるお香在游戏中几乎没用，建议玩家不要浪费钱购买此道具）。



www.plumbook.cn

文：阿修罗

研究中心

塞尔达传说 四支剑+	NINTENDO	A·RPG
ゼルダの伝説 四つの剣+	2004年3月18日	日版
对应NGC GBA专用通信线		

海拉尔大冒险小心得

以下是对上一期“海拉尔大冒险”模式攻略的补充。当中包括了一些比较“猥琐”的内容，希望大家在游戏的时候能够找到更多更有趣的玩法。

隐藏的迷你游戏

出现迷你游戏的条件，首先是必须在多人模式下。两人以上进行游戏时，当完成了每一大关的第2小关时，隐藏的迷你游戏场“青哥儿塔楼”就会出现了。在当中会出现一些普通游戏时无法玩到的迷你游戏。如果单人游戏时已经将“海拉尔大冒险”模式通关了，那么从这个存档开始多人游戏时也可以直接选择进入“青哥儿塔楼”。（下文将有详细的解说）

先手必胜

“青哥儿塔楼”中的那个收集鸡仔的游戏，除了和女性NPC对话开始进行游戏以外，将鸡仔扔进栅栏中也可以直接开始游戏。如果一开始就把超级鸡仔扔进去的话，想要战胜对手就非常容易了……（如果把同伴扔进栅栏中的话，会让附近的少女发怒哦！）

恶鬼林克！

单人游戏时，用X键操纵一个林克单独行动，这样的话就可以把其他3个林克举起来！这个时候……

1. 把手里的同伴扔向敌人，同伴毫发无伤，但是却可以对敌人造成伤害，真不愧是天下最恶毒的暗器啊！（此法对于部分BOSS角色以及铁球士兵是没有效果的！）

2. 把同伴扔向黑暗的地方或者落穴中，可以通过同伴的状况判断前方是否能够安全通过，落穴下方是否有隐藏的区域。

3. 把同伴扔向位于落穴上方的道具处，这样就可以在不受伤害的情况下取得该道具了！（此时被扔出去的林克是没有受创判定的，但是却保留了其他判定，因此能够形成这种一举两得的“BUG”。在没有得到飞去来器或者鹏鸟之羽的情况下，这种技巧会需要经常用到的。）

杀一儆百

上一期攻略讲到影子林克的时候，阿修罗说到了后期同时出现多个影子的时候，在打倒最后一个影子时他会变身。这当中其实是有一点小错误的：实际上会变身的影子并不是固定在最后才出现的，而是同时出现的影子中某个固定的首领。只要打倒他，其他的影子都会消失，而他也会立刻进行变身的。判断头领影子的方法是让影子们进入里世界，这样就会发现头领影子在表世界显现的影子上是有骷髅标志的，看准他的位置直接进攻就可以了！（当然，每打倒一个影子就可以获得100个FORCE，在多人游戏时也可以利用这点来获得高评价。）

鸡仔的逆袭

“《塞尔达传说》系列”中传说的“鸡仔的逆袭”（《风之杖》是“猪仔的逆袭”）在本作中也会登场哦！一般来说，用剑连续攻击鸡仔15下就能引起逆袭，而其他攻击手段也都能够引发逆袭……（现实中请不要虐待动物！）在多人游戏时，可以在GBA场景中攻击鸡仔，那样就能够在TV画面中引发鸡仔的逆袭。因为发动逆袭时鸡仔不会进入GBA画面，所以可以安全地躲在那里，等到其他林克受到攻击掉下大量FORCE时去坐收其成（这样做的话肯定会变成“暗之勇者”的，还是不要经常尝试的好！）

偷钱的青哥儿

当场景中出现大量FORCE的时候，青哥儿会坐着气球前来跟林克们争夺。不过他最多只能拿走价值500的FORCE。最大的1000FORCE他是拿不动的。可以看到他拿起来以后又放下去，然后一边嘟囔着就飞走了……在青哥儿偷钱的时候，如果用道具或者同伴（汗）打破他的气球，他就会落到地面上，过一会儿才会重新吹好气球飞走。不过如果是在水面上方破坏气球的话，青哥儿就会掉入水中，再也出不来了……（救命啊！杀人啦！）

1000个FORCE=1个妖精

当游戏中林克的体力减为零时，四之剑之妖精会自动让林克复活一次。除了每次过关时获得的妖精以外，每收集到1000个FORCE也能够获得1个妖精作为奖励。在单人游戏时，因为过关时可以获得4个妖精，每关通过时必要的FORCE为2000即相当于两个妖精，而每次死亡时只会消耗1个妖精，所以基本上不用担心妖精的数量不够。

无间盗？

在卡卡里可村抓盗贼的事件中，如果你把自己的同伴扔进关盗贼的栅栏里面的话……“可爱”的盗贼们会把FORCE一点点地从你的同伴身上偷出来，而你就可以在栅栏外面收“黑钱”了。因为被扔进栅栏以后是无法自行离开的，所以本关的流程就会卡死在这里了。这个时候不仅被扔进栅栏的玩家会十分愤怒，相信其他同伴也会暴走吧，真人PK看来是少不了的！如果被扔进去的同伴破罐子破摔，把栅栏里面的盗贼再扔出来的话……

青哥儿的迷你游戏

暴马族？

和“海拉尔大冒险”中某些关卡中的骑马部分类似，是一个竞速游戏。利用胡萝卜加速、跳过栅栏门、穿越隧道、获得FORCE，总之是一个简单又有趣的迷你游戏。当进入隧道的时候，游戏的画面就会切换到GBA上。

捉鸡啦！

在场景中的各个地方进行探索，找到鸡仔并且放进规定的栅栏中去。加利、洞库、地下、里世界……你比对手能找到更多的鸡仔吗？

怪物猎人？

问答无用，使用自己的四之剑打倒不断出现的敌人吧！在这里很难得到加血的爱心，所以可不要太急功近利了！俗话说得好：“行走江湖，安全第一！”

大锤·捉迷藏

你追，我躲，大家来捉迷藏啊！手里拿着大锤干什么，砸人呗！在时间结束之前，千万不要被别人用锤子打中啊！

老妈排球

规则很简单：看准和自己颜色相同的排球，然后“啪”地一下打回去。如果搞错了的话，等着你的就是一个超级大球哦！

地鼠地鼠砸砸砸

就是打地鼠啦，不过只能打和自己颜色一样的地鼠哦！如果搞错了的话，会被瞬间移动到其他地方去的，而且出现地点是随机的……

怪物猎人又回来啦！

同名游戏的加强版，敌人从杂兵变成了中BOSS级角色！由于敌人的能力大幅度强化了，所以危险性也提升了，千万小心别被赶掉了啊！

追加关卡

就像普通的关卡一样，一边打倒敌人一边解开各种谜题，往迷宫的深处不断挺进。如果想得到这里的全部FORCE的话，那么就好好地探索一番吧！

印章迷踪

原本预计这一次为大家放出“暗影之战”和“印章迷踪”的详细解说的，但是考虑到这两个模式只属于休闲用的迷你游戏，这次就只简单介绍一些要点好了。“暗影之战”是对战模式，操作基本上和“海拉尔大冒险”一样。需要注意的是，开始新游戏的时候玩家只能选择5个场地，但是随着游戏的深入，另外5个场地也会逐渐开放的。而“印章迷踪”则是要控制林克按照向导的提示不断阻挠对手、取得海贼的印章。这个模式中需要注意的是，每个场地中都有一个秘密之海贝，只有不断收集这些海贝才能开启该模式中的一些隐藏要素，比如新的机关或者新的向导。这里就为大家列出全部海贝的取得地点，大家只要在该地点附近搜索一下就能找到。

01	お城があった小山	大地图“E”方向标志略上的地方
02	四の目广场	在大地图方向标志“N”和“E”中间较高处
03	浅滩のバカンス	右上方感叹号机关旁边
04	3つの三角	大地图方向标志“W”附近，排成十字形的壶最中间
05	一本桥の泉	从大地图方向标志“W”往上，在较高的地方排列在一起的壶中
06	十字の浮岛	在方向标志“E”方角下方，击打感叹号开关内侧
07	けものみち	在方向标志“E”附近，击打被木桩围住的地形中央部分
08	2人のテラス	左下方，击打感叹号开关旁边的地面
09	流砂の穴	在方向标志“W”上方，用身体撞蘑菇
10	ぐるぐるメイズ	在方向标志“W”左下方，击打感叹号开关下侧
11	炎の祭坛	中央祭坛左边感叹号机关上方的壶中
12	アスレチック公园	方向标志“N”和“W”正中间位置，用身体撞树

©2004 NINTENDO

www.plumbook.cn

火熱秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

PS2 格斗之王 2002

隐藏人物

京：将SINGLE ATTACK模式爆机，之后在角色选择画面中就可以选择京。

真吾：将TEAM ATTACK模式爆机，之后在角色选择画面中就可以选择真吾。

暴走八神庵：完成TIME ATTACK MODE LEVEL 20，之后在角色选择画面中将光标指向八神庵，再按住R1键不放，就可以选择暴走八神庵。

高尼茨：完成TIME ATTACK MODE LEVEL 30，之后在角色选择画面中将光标指向卢卡尔，再按住R1键不放，就可以选择高尼茨。

吉斯：TIME ATTACK MODE LEVEL 40，之后在角色选择画面中将光标指向比利，再按住R1键不放，就可以选择吉斯。

（纱迦：《格斗之王2002》——诚意之作！）

PS2 脱狱潜龙·美版

特殊指令

在标题画面下输入以下指令，输入正确的话，就出现提示信息。注意输入以下指令时，请同时按住L1、R1、L2、R2 4个按键。

学会所有解械特技	[illegible]
无限装甲	[illegible]
无限人盾	[illegible]
敌人看不见主角	[illegible]
选关	[illegible]
敌人命中更高	[illegible]
拳脚威力更强	[illegible]
对敌一击毙命	[illegible]
无限能量槽	[illegible]
无限Dual Guncons	[illegible]
无限体力	[illegible]
无限散弹枪	[illegible]
10000发子弹模式	[illegible]
全敌人无武装	[illegible]
周润发模式	[illegible]
双倍格斗威力	[illegible]
胆小模式	[illegible]
更难的炎热模式	[illegible]
先驱模式	[illegible]

（纱迦：此秘技由SOUL提供，另外该作的续集将于年底登场，一起期待吧。）

PS2 铳墓 O.D.

投稿人：逆刃刀

CUSTOMIZE 出现条件

SHOT LEVEL2：总游戏时间3小时以上，子弹发射数在3万发以上

SHOT LEVEL3：总游戏时间10小时以上，子弹发射数在10万发以上

SHOT LEVEL4：总游戏时间30小时以上，子弹发射数在30万发以上

CLOSE RANGE LEVEL2：总游戏时间5小时以上，子弹发射数在5万发以上

CLOSE RANGE LEVEL3：总游戏时间20小时以上，子弹发射数在20万发以上

CLOSE RANGE LEVEL4：总游戏时间40小时以上，子弹发射数在40万发以上

CAMERA ANGLE：在未接关的情况下通关

EXTRA 出现条件

STAGE SELECT：全角色通关

BOSS RUSH：全角色通关，ART POINT所得的SKULL在80以上

ENEMY RUSH：全角色通关，KILLS所得的SKULL在80以上

PLAY MOVIE：全角色通关，ART POINTS在100以上

PLAY CONVERSATONS：全角色通关，BEAT COUNT达到999

PLAY SOUND EFFECTS：全角色通关，LIFE REMAINING达到100%

（纱迦：本作即将推出中文版，值得庆祝！）

PS2 真·三国无双3 帝国

全图片收集

1～126为42位武将的图片。只要该武将在争霸模式中曾经加入过我方，就可以开启对应的图片。如果记忆卡有《真·三国无双3》或《真·三国无双3 猛将传》的记录，这样在生成本作记录的同时，就会自动获得这126张图片。

127～168为42位武将的人物原画。只要通关时该武将在我方阵营中，就可以开启对应的图片。不过如果是拖到100回合后结束的话是不行的。

169：豪将的图片。玩家操纵豪将在争霸模式的战斗中胜利。

170：勇将的图片。玩家操纵勇将在争霸模式的战斗中胜利。

171：军师的图片。玩家操纵军师在争霸模式的战斗中胜利。

172：南蛮武将的图片。玩家操纵南蛮武将在争霸模式的战斗中胜利。

173：黄巾兵长的图片。玩家参加争霸模式（演义）的剧情战斗黄巾之乱并取胜。

174：EDIT男女武将的图片。玩家用自创武将为君主，将争霸模式（演义）通关。

175：店小二（男）的图。玩家参加争霸模式（演义）的剧情战斗反董卓包围网并取胜。

176：店小二（女）的图。玩家参加争霸模式（演义）的剧情战斗赤壁之战并取胜。

177：爪黄飞电图。在自势力飞电镫生产可能的情况下通关。

178：的卢图。在自势力的卢镫生产可能的情况下通关。

179：绝影图。在自势力绝影镫生产可能的情况下通关。

180：赤兔图。在自势力赤兔镫生产可能的情况下通关。

181：象图。在自势力象镫生产可能的情况下通关。

182：君主图。以自创武将将争霸模式（演义）通关

183：新武将图。将争霸模式（演义）通关。

184：孙尚香图。在自势力全部产物生产可能的情况下通关。

185：甘宁、马超、张辽图：玩家部下有甘宁、马超、张辽时将争霸模式通关。

186：女武将全家福。以自创女武将将争霸模式（假想）通关。

187：魏国全家福。用曹操将争霸模式（演义）通关。

188：吴国全家福。用孙坚将争霸模式（演义）通关。

189：蜀国全家福。用刘备将争霸模式（演义）通关。

190：他国全家福。用他势力君主将争霸模式（演义）通关，但不能是自创武将。

（纱迦：《真·三国无双3 帝国》成功地在怪物级软件《勇者斗恶龙Ⅴ》发售前捞了一票，现在就等"无双"新作的消息了。）

PS2 网球王子 Smash Hit! 2

龙马的"觉醒之证"

此招是龙马的隐藏必杀技，并且是单打限定。当龙马的状态到Lv.4时使用必杀技"模仿"，并按照"バギーホイップショット"（R1+○）→"ツイストスピンショット"（R1+×）→"その程度か小僧"（R1+×or○）→"奥传·壁添"（R1+×）的顺序发动，如果全部成功的话最后按R1+×就可以发动"觉醒の证"，打中后龙马还会用英语说"まだまだだね"。

龙崎堇顾问的"パワーリスト外し"

首先在编辑模式中让龙崎顾问学会"パワーリスト外し"，然后在比赛中使用这招，这时会发现掉下来的不是铅块而是保龄球……（—_—b）

角色的"诞生日"

当PS2的系统日期跟某位角色的生日相同时，在组双打时的同伴会向他说出祝贺生日的台词，并且在特技中会多出"诞生日"这招，"诞生日"的效果是所有能力上升一级，在"ペア"模式中获得的AP值会得到附加奖励。这招特技在"练习试合"、"一球入魂"模式中同样有效。

前作的记录

我们知道《网王SH2》可以继承前作的记录，继承记录之后在"ペア"的第3回战和准决赛中出现的对手就有可能是前作中作成的组合，并且在"图片收集"模式完成后说的台词会发生变化。

不同的ENDING

"ペア"模式大会比赛的最后会有主题歌，而主题歌是有2种的，初回限定版是《Always》，而普通版则是《ドキドキ》。（KONAMI太阴毒了……> <）

（纱迦：刚看完《网球王子》动画第128集，龙马用觉醒之证打得真田弦一郎溃不成军，感觉剧情俗了点儿。）

实况数据库Part two：数值，The Value

文：alfalfa

任意球精度／フリーキック精度／Free kick accuracy

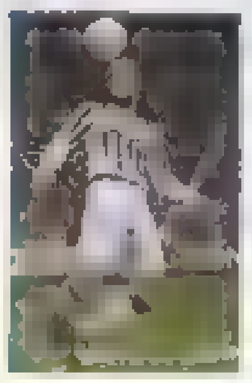
adidas 新近为小贝设计的罚球姿势的logo，被认为可以同nike为乔丹设计的扣篮商标相媲美。尽管总有一些巴西球员对小贝的任意球嗤之以鼻，但对于全世界都认可的东西，最好不要去说三道四。《WE7I》中名列第二的阿松桑，"踢禁区前沿的任意球好比踢点球"；而亨利历代中持续上涨的数值是对他刻苦于训练场，收获于赛场的最佳反馈；一些人对于同贝克汉姆右脚齐名的米哈伊洛维奇的左脚定位球能力下降颇有微词，但看过他近几年的比赛就不难发现，他现在的定位球已给人一种雷声大雨点小的感觉。还有两名曾经数值极高的左脚将——伊安·哈特、伯梅，也渐渐淡出了人们的视野，他们单凭这一招鲜已经不能保证自己在俱乐部的位置了。如果说哪名左脚将可以挺身而出为大家挣回点面子，肯定会使人联想到罗马尼亚后卫齐沃，于是调出他的数值一看，哇，惨不忍睹！相对于那些后卫们的任意球精度被忽略，很多前锋其实更惨。他们由于具备了出色的射门脚法，往往在任意球射门方面也造诣不俗，但是像卢克、希勒、哈赛尔巴因克、阿内尔卡等"硬脚"，他们在"《WE》系列"里都只能用拙劣的脚法将正对球门的定位球良机打成高射炮。假设在禁区前沿或附近一带25码到30码之间的区域获得间接定位球的机会，一般来说，球队如果拥有射门力量强劲的球员，多半会采取二人甚至多人的配合掩护，然后由该名"硬脚"强力轰门。"《WE》系列"一直无法体现现实中的这一点，不得不说这是一个遗憾。

弧度／カーブ／Curling

弧度自PS2时代起就不再是任意球能力的代名词了，最能说明这点的就是德国中场哈曼不加任何弧线的抽射。但对于那些传中好手而言，这个数值至关重要。当皮球转啊转啊地绕过后卫的脑袋又逼得门将进退维谷之际，美妙的头球攻门就此产生。小贝的弧线有如球场上的彩虹，雷科巴、费戈等人即使面对与利足同侧的任意球机会也能踢出无可挑剔的弧线球。罗纳尔迪尼奥以02世界杯上的怪异弧线打动了KCET，但请不要忘记了其实小罗在巴西国内联赛效力时就已练就了一身百步穿杨的定位球功夫。但是像皮尔洛这样完全脱离任意球精度而存在的弧度，笔者一直百思不得其解，安切洛蒂会指定这样的人来包办定位球吗？

头球／ヘディング／Header

一代头球天骄西蒙尼、贾德尔退居二线的同时，新一代迅速抬头。科瓦切维奇此次荣升榜首是上赛季皇家社会神奇表现的产物。拥有德佩德罗和卡尔平这样的传中好手，如果尼哈特拔高10公分，想必也能过把头球瘾。特雷泽盖、维耶里的头球攻门被认为完美地体现了教科书的内容，克洛泽则是德国世界杯历史上的头球王，(寒)。巴拉克、希勒等人的头球也毫不逊色。头球数值最高的后卫是萨穆埃尔，他在阿根廷的定位球战术中所扮演的角色是对方门将的噩梦。一些头球能力向来出色，但未被KCET认可的球员普遍有了提升，如英扎吉、迪比亚吉奥、科斯蒂尼亚等。



弹跳／ジャンプ／Jump

卡纳瓦罗"让位"后，代亚耶亚重新背上了对他而言有点沉重的"弹跳第一"的包袱。其实卡纳瓦罗的队友伊万·科尔多巴有着更好的身体素质，但他未能成为弹跳代言人的关键恐怕还是缺乏媒体的造势。在"《WE》系列"的角球进攻中，一名进攻意识较高的中后卫会上去争头球，而边后卫则永远不会出现在禁区内，反而倒是边前卫积极争顶。如果设定为弹跳和头球高的选手进入禁区，而有速度的不擅头球者留守后场，应该会更加符合现实的情况。相信这一点在《WE》越来越细化的战术设置系统中，安排参与定位球进攻的选手和球队的定位球组合都将得到实现。

技术／テクニック／Technique

《中文版》中将其译为"停球技术"，令很多人感到不习惯。原意确实是停球技术，如果你因此开始怀疑起这个数值的价值，那么你就大错特错了。为什么齐达内在将要接到同伴传球时变得那么令人生畏？因为他的停球便是一个信号，是打开其后一连串后续进攻的闸门。在"《WE》系列"中该数值越高则该名球员从停球到下一个技术动作之间所用的时间就越短。另外，以技术来消磨掉对方最后的斗志也屡见不鲜。2002世界杯上当巴西的后卫们倒起脚来时，场上的情形就仿佛是英格兰队少一人；AC米兰本来要靠英扎吉将球带向角球区然后动作不雅地护球磨时间，现在只要倒上几脚，对方大举压上后的空当反而暴露出来。由此可见，过硬的停球技术对于比赛的重要性是不言而喻的。上文曾经提到，技术方面的数值理应是经久不衰的，所以里瓦尔多、博格坎普大幅度下降的技术值明显是没有道理的。

攻击性／Aggression

参与进攻的积极性，这也是个反映个人风格的数值。内斯塔和卡纳瓦罗这样的后卫进攻意识都不差，但是作为意大利后卫，防守第一的准则限制了他们攻击性的发挥。英扎吉身体瘦弱、盘带蹩脚，但他仍然是世界顶级前锋。褒他的人说他嗅觉灵敏；贬他的人说他只是运气好。须知一次成功的跑位背后是自始至终的积极跑动，天道酬勤在足球场上同样适用。

精神力／メンタリティ／Mentality

该数值越高，场上的表现受到体力条下降的影响就越小，且在球队落后时还能知耻而后勇。自上赛季罗伊·基恩开始走下坡路后，99一时空缺。《WE7I》中，内德维德脱颖而出，成为永不服输的象征。除了他之外，德国人应该是最能表现这个数值的，有人说他们就是靠意志来踢球的。但在"《WE》系列"里他们并未表现得比其他国家的人有优势，可能是现在的德国队已逐渐失去了自己的好传统吧。

比赛安定度／プレイ安定度／Consistency

该数值越高，比赛中状态波动的幅度就越小，各项数值的体现就更为稳定。成名的门将和后卫大多安定度较高，前锋则起伏比较大。安定度最高的8是两届法国队的核心后腰，上世纪的德尚和本世纪的维埃拉，可谓一脉相承。最低的3不幸地落在了三名很有实力的球员头上：雷科巴是谁也不知道什么时候才发飙的天才，克鲁伊维特喜欢十场比赛不进球后在第十一场进四个，巴特兹的玩火则随时可以给教练们脆弱的心脏"会心一击"。

门将技术／ゴールキーパースキル／Goal keeping skills

门将的技术是什么？自然是用手来阻截皮球的技术。门将的二个关键数值都可以对应"《CM》系列"的三项能力，防守意识对应Positioning，反应对应Reflex，守门技术对应Handling——三项综合，奠定了布冯世界最佳门将的地位。这个数值能够表现出像詹姆斯那样的"扑自己的脑袋也会脱手"的门将特征。但是一些以反应速度见长，手腕力量和握力并不十分强的门将如迪达、库迪奇尼在此项数值上都有相当高的评价。难道这是KCET对于他们在前几代中偏低数值的补偿？笔者猜测这是不是要把该数值一分为二来进行评定？因为GK Skill包括了Catch和Patch，不过作为一个GK位置的综合类数值评定，分类显然是不合理的。

连携／Team work ability

有球时表现为传跑的配合，无球时表现为合理位置的选择。总之，这是一个能够体现出个人能否与团队融合的数值。想法可以打满分，但PS2上的"《WE》系列"从来没有统一过这个值的设定标准，使其有鸡肋之嫌。对于俱乐部的很多新人，这个数值很可能是一个不及格，但是对球星而言却毫无问题。充满利他主义精神的后腰们普遍连携低下，带起球来没完没了的个别边路球员倒有70多……强烈要求KCET增设关于球员配合能力的数值项(类似CM中的Teamwork)，与连携进行捆绑作用(此时的连携可以说是一个动态的百分比)，用来再现黄金组合的特殊连携也应该重新激活。在《WE7I》连携的最高数值设定中，KCET同样自摆乌龙：同其他巨星相比没有明显强项的劳尔却可以说是皇马的化身，95的连携恰能描述这点；但德尼尔森的95却不免令人困惑。《WE7》推出后KCET不是已经通过网上修正将这个数值降到70了吗？

体调／コンディション安定度／Condition／fitness

球员在连续征战时保持状态的能力。如果只是一场友谊赛的话，这个值可以忽略不计，但在对出勤率有要求的俱乐部联赛、国家队联赛、小组循环赛、赛会制锦标赛等赛事中，这个值就需要玩家斟酌了。需要指出的是，并不是说体调值高的选手疲劳度不易上升。疲劳度的累积主要还是同球员在比赛中消耗的体力有关，但若是疲劳度高的话，体调值低的球员无法保持好的状态。卡纳瓦罗和爱尔兰新人阿兰·奎因同为8(不知KCET为何偏爱此人，爱尔兰足协和英甲球队谢菲尔德星期三的官方网站上对他的评价都是"充满活力")，一些新秀和比赛不规律的老将数值较低。

FIFA VS Winning Eleven 7

唠叨了一大堆，现在总结一下。授权问题是一个原罪。《WE》相对于《FIFA》，授权与否确实不是一个核心问题，但它是一个资格问题。授权问题会影响到球员资料，具体来说就是同一个人的能力设定也有不小的差别。将某些球员典型化是每个数据库的必备特征。

无论如何，忠言逆耳利于行，挑肥拣瘦的本意是希望KCET能带给我们更完善、更真实的《Winning Eleven》。

www.plumbook.cn

《WE7I》Master Leagu商道之最优性价比球员推荐手册

文：门迪

《WE》的Master League从《WE4》启动以来，深受广大玩家的欢迎，自由组队和按所选俱乐部的最新阵容组队这两种是目前的单机主流玩法。随着Master League的进一步深化，玩家所要扮演的角色综合称为"CMP"，意即Coach、Manager、Player。Coach可以通过阵容和战术去体现、Player则是玩家自身操作的水平、那Manager该如何去表现呢？《WE》不是《CM》，如果做成面面俱到，就是本末倒置了。玩家所扮演Manager角色更像是一个球探与经理人的结合体，弹指间寻遍世界，谈笑间奠定帝国，越发令人将其与近来足球圈里的大红人，某俱乐部的新主席先生联系起来（笑），近来他的Fans可是越来越多了哦。每一个圈子都有自己的规矩，想要做好一件事情，无论是现实还是游戏，都必须遵守其中的游戏规则。接下来就让我们推开《WE》商道的大门吧。

商道之规则篇

每一项游戏都有它的规矩，关于本手册中首先需要明确的有以下几条

东部联赛	
	勒沃库森
	拜仁慕尼黑
	多特蒙德
南部联赛	
	AC米兰
	罗马
	国际米兰
	尤文图斯
	拉齐奥
西部联赛	
	拉科鲁尼亚
	巴塞罗那
	皇家马德里
	瓦伦西亚
北部联赛	
	阿森纳
	切尔西
	利物浦
	曼联
	纽卡斯尔

一，为了不破坏玩家球队身处联赛的实力平衡和保持一定的游戏难度，本文把下列俱乐部纳入交换转会封锁范围，即不考虑挖角。

二，交换转会时尽量不挖其余中小俱乐部的当家球星（PES联队与WE联队除外，它们是非现实俱乐部），要有反抗才会有乐趣（笑）。

三，在D2第一个转会期完结后，把环境设定中的移籍频度改为一星，使其余俱乐部不会在D2结束后就变得物是人非，似曾相识。

四，我们WE FANS也要与时俱进，所以元老球员就不作推荐了。

▲ 环境设定标配图

环境设定/General Settings 标配
"移籍频度"/"Transfer frequency" ★★★★
"获得选手レベル"/"Level of acquired players" ★
"获得の难易度"/"Acquisition difficulty" ★
（以上环境选项均需在联赛开始前进行设置）
如果玩家按照以上标配进行环境设定的话，也许会财源广进噢。积累好了足够的资本，我们才能建立心目中理想的足球帝国。所以，这一步可以称之为整个Master League的第一炮。

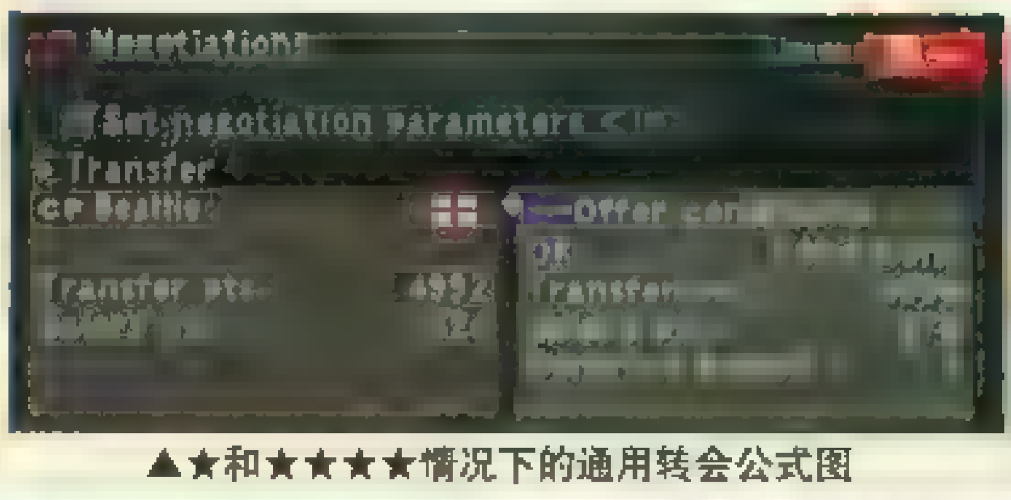
商道之资本与谈判篇

一般来说，环境设定处于标配的情况下，D2的第一个交涉期内玩家可以从转出己队球员这一项上获得20000左右的Points（以下简称Pts）。加上原有的2000Pts、赢取一场D2 CUP的800Pts左右（包括N个净胜球的奖励Pts）、获得交涉期内的比赛胜利Pts、赛季内资产－9999Pts的限制，玩家可获得的理论最大Pts数为33000Pts。而无所属转会的球员身价则分为三档，因为无所属球员的转会Pts等于其身价Pts的8倍，假设玩家所转入的球员基本身价全部都为高Pts，那么就会造成资金冗余，合理组合的话，资金的周转是完全没问题的。好钢要用在刀刃上，这样一来的话，一个完整且强劲的中前场阵容就此诞生！D2的诸位，等待着被华丽地蹂躏吧（笑）。

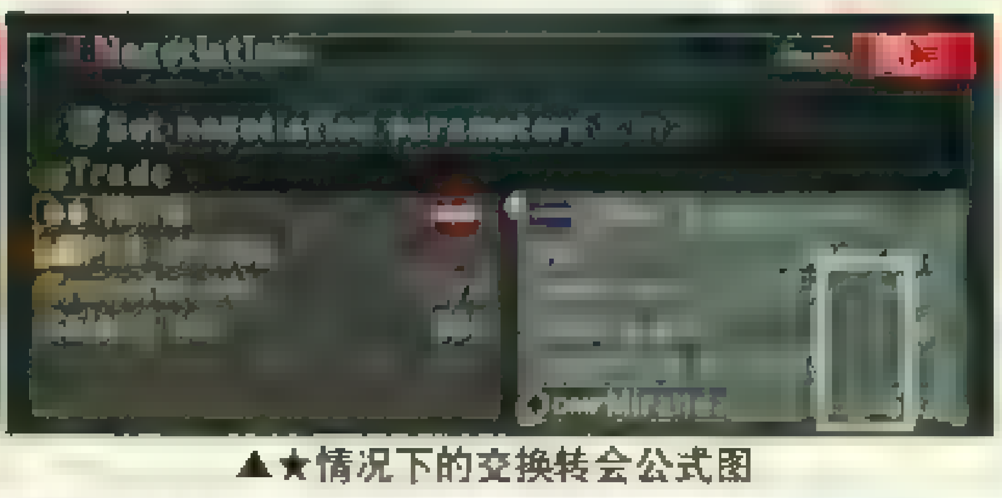
Master League转会Pts换算公式：

无所属转会：球员的转会金额＝基本身价×8

转会难度在★和★★★★的情况下，无所属球员最低转会金额＝原转会金额×80%（见图一）



▲★和★★★★情况下的通用转会公式图



▲★情况下的交换转会公式图

转会难度在★的情况下，交换球员转会最低金额＝原转会金额×90%；（见图二）
转会难度在★★★★的情况下，交换球员转会最低金额＝原转会金额×（100%～120%）
由于在这种情况下COM俱乐部在转出转入前，首先会对自身情况进行严格的考虑，所以这个百分比是浮动的。
（以上情况均在系统默认年薪的情况下成立）

▶两种转会成功的范例图

商道之选材篇

各位置的重要数值项与特技

GK		
防守意识	ディフェンス	Defense
反应	レスポンス	Response
门将技术	ゴールキーパースキル	Goal Keeping skills
弹跳	ジャンプ	Jump
一对一防守	1vs1キーパー	1-on-1 stopper
CBT、SW		
防守意识	ディフェンス	Defense
身体平衡	ボディバランス	Balance
弹跳	ジャンプ	Jump
头球	ヘディング	Header
速度	トップスピード	Top speed
身高	身长	height
比赛安定度	プレイ安定度	Consistency
LB、RB		
防守意识	ディフェンス	Defense
进攻意识	オフェンス	Attack
速度	トップスピード	Top speed
传球系列数值	パス	Pass
体力	スタミナ	Stamina
DMF		
体力	スタミナ	Stamina
攻击意识	オフェンス	Attack
防守意识	ディフェンス	Defense （优先考虑）
精神力	メンタリティ	Mentality
身体平衡	ボディバランス	Balance
传球系列数值	パス	Pass
CMF		
攻击意识	オフェンス	Attack
传球系列数值	パス	Pass
盘带系列数值	ドリブル	Dribble
射门系列数值	シュート	Shot
连携	连携	Team work ability
特技空切	飞び出し	Reaction
传球手	パサー	Passing
SMF		
攻击意识	オフェンス	Attack
盘带系列数值	ドリブル	Dribble
速度	トップスピード	Top speed
传球系列数值	パス	Pass
射门系列数值	シュート	Shot
头球	ヘディング	Header
直接处理	ダイレクトプレイ	1 Touch pass
传球手	パサー	Passing
OMF		
进攻意识	オフェンス	Attack
身体平衡	ボディバランス	Balance
攻击性	攻击性	Aggression
连携	连携	Team work ability
传球系列数值	パス	Pass
射门系列数值	シュート	Shot
盘带系列数值	ドリブル	Dribble
司令塔	司令塔	Play making

www.plumbook.cn

CF

进攻意识	オフェンス	Attack
身体平衡	ボディバランス	Balance
攻击性	攻击性	Aggression
射门系列数值	シュート	Shot
逆足精度	逆足精度	Weak foot acc
速度	トップスピード	Top speed
技术	テクニック	Technique
盘带系列数值	ドリブル	Dribble
射手	ストライカー	Scoring ability
位置感	ポジショニング	Positioning
直接处理	ダイレクトプレイ	1-Touch pass

WG

进攻意识	オフェンス	Attack
速度	トップスピード	Top speed
传球系列数值	パス	Pass
射门系列数值	シュート	Shot
身体平衡	ボディバランス	Balance
盘带系列数值	ドリブル	Dribble
技术	テクニック	Technique
空切	飞び出し	Reaction
传球手	パサ	Passing

本期由于篇幅所限，就只谈到如何选材，至于笔者的球员推荐，就留待下回分解。

超越自我，锐意革新！《PES4》引爆系统革命！

《PES4》为我们广大WE FANS带来了爆炸性的新要素，其对于我们眼球的冲击力丝毫不亚于任何一款游戏大作。在那炎炎夏日即将到来之际，《PES4》率先引爆了这一股火热的革命浪潮！

1.点球力度槽：不知各位WEer还记得KCEO在95年推出的《Fighting Eleven》吗？该作是以A（长传），B（短传），并辅以十字键来表达点球的力度与方向。其实门迪一向都对现在KCET的点球系统颇有微词，而《PES4》的点球力度槽系统是否可以配合L3键的360度方向更完美地体现真实中的点球呢？不过希望届时不要出现一定要蓄力使力度条达到某一程度才能射高点等诸如此类的限制，这样比前几作通过球员的手部动作来判断高或低点更为简单直观，我们需要的是无法从力度条的长短来判别球道的点球系统。2000年欧洲杯半决赛上托蒂使用的“勺子”射法或许将会真实再现于游戏中。

系统革命第一弹　点球力度槽

2.人墙位置调整：看来制作人的意思是想展现真实中守门员在己方防守定位球时指挥人墙的情形，但是有盾就有矛，事物都是在矛盾中交错前行的。今年的英超联赛中，亨利就利用对方门将站在近门柱调整人墙位置时，快罚远门柱得分，且不止一次。前几作中，玩家就已有模仿利兹的哈特在小贝罚球前，快速退回远门柱护门成功的例子。那是否预示着亨利的这一类快罚也会成为《PES4》人墙调整新要素所带来的一种新得分手段呢？或许KCET会以强制性地规定吹哨示意时间来解决这个问题。

3.间接定位球：WEer们期待已久的愿望终于得以实现，一直为大家所诟病的“《WE》的定位球，全部都是直接定位球”，或许将在《PES4》中有所改变。现实中，德国的哈曼精于此道，一拨、一踩、一射，球如闪电流星般直窜网底，对方的守门员仿佛中了西门吹雪的那一剑，回头一看才知球已进门。

4.门将扑救之蝎子钩：不知道大家还记得“足球之夜”的片头里伊基塔的这一招吗？这次在《PES4》的新要素图片中竟然也出现了这一幕，这使得门迪十分困惑。《WE》的主题是真实与细节，虽然诸如此类的娱乐性动作虽然很精彩，但是没有任何实用性，是否有必要增加呢？希望它最低限度只是一个触发性的随机动作。从中或许可以猜测出KCET正在努力摸索着欧美玩家的游戏口味。

5.背身护球：在现实中经常可以看到球员在角球旗附近受到逼抢时所做出的动作，相应可增强一些护球力。在《WE7I》中此类动作几乎没用或只限于某些球员才能有效使用，希望KCET不要在《PES4》中将此类动作矫枉过正，具体操作为L2+R2。

6.可控性人球分过：作为现实中球员经常采用的一种突破手段，在以前的游戏里只能作为随机触发的动作。但是在《PES4》中，它可能会成为一种可控性的键位操作。相信它可以使崇尚盘带突破的技术流玩家兴奋不已。根据场上的形势变化，可供选择的操作又多了一种（^_^）。

7.100米竞速练习：看到这个题目或许会感到很困惑，毕竟足球不是田径，但是KCET这次给了它一个明确的娱乐性定位（难得KCET会那么明确地为一个新要素定位，可见其在开辟欧美市场中着实花费了许多心血）。在图中，罗伯特·卡洛斯、西塞、舍辅琴柯、亨利一字排开，看看谁才是《WE》里的King of the speed。因为这四个人分处不同的联赛，同场竞技的机会少之又少，虽然有记载说卡洛斯百米速度高达10'6，但究竟谁才是最快的球员？还是留给各位读者去评定吧。

8.新晋国家队球员：相信大家都认出他是谁了吧，目前曼联的大红人萨哈是也。除他之外，丹尼内拉、鲁博加、C·罗纳尔多都有可能会为国家队的一员。

9.新追加的庆祝动作：巴蒂和小基恩的机关枪、克洛斯的后空翻、罗纳尔多的食指轻摇、塞内加尔的群舞，富有激情与个人的魅力庆祝动作一向是“《WE》系列”的主打细节。相信这次《PES4》也不会放过这一细节追加的机会。究竟哪一位新球员有幸能够拥有自己的个性庆祝动作呢？让我们拭目以待吧！

相对于前作《PES3》，《PES4》究竟能为我们带来多大的冲击呢？

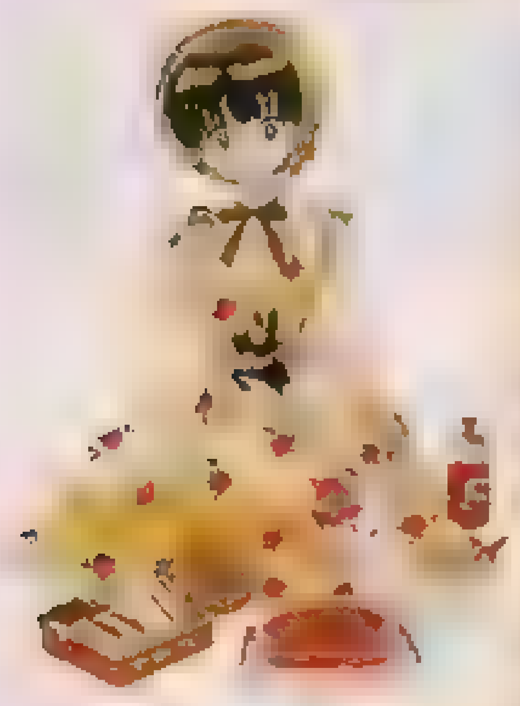
www.plumbook.cn

ACG食神评选特典

主持人：D·S

欢迎各位嘉宾光临本次“食神评选大会”，片刻后将有ACG界的十名达人竞相角逐本次的“食神”头衔！在此事先特别提醒一点，评委会并没有将《中华小厨师》、《将太的寿司》等知名大厨邀为候选之列——毕竟，在斗争异常激烈的ACG界，只有能做出具有一击必杀效果的食物才是王道啊！OK，各位候选人已经开始步入会场，请大家在报以热烈掌声的同时投出自己神圣的一票吧！

天道茜——1号候选人



天道小姐如雷贯耳的大名似乎在ACG界已经达到了路人皆知的地步，然而她精湛的厨艺照比一身华丽的功夫更是不遑多让，从武艺绝伦的乱马到对其暗恋无双的良牙均难以抵受其精心烹饪之食物的一击，就连生命力远胜蟑螂数倍的八宝斋亦退避三舍，绝对是《乱马1/2》中最厉害的角色。天道茜同时也是当之无愧的烹调女王，各种类型的食物（巧克力、小饼干、色拉饭、便当、法式菜肴、樱花糕……）无一不被她用来小试身手，最终成品往往惊世骇俗，身兼色香味形神之极致，且同时具备特效泻药之功效，麻痹、石化、混乱、阴暗等各种附加效果层出不穷，无怪乱马每次见到小茜端着食物向他走来就会第一时间冲到门前叫上一盒外卖，风卷残云般吞掉后转过头来一脸严肃地用还挂着米粒的嘴说道：“对不起，我已经吃饱了。”（乱马被踢飞）据悉，天道茜小姐日前在厨艺上取得了更进一步的重大突破，她已经能稍稍弄懂酱油、醋、色拉油、料酒之间的区别了，实在是可喜可贺！

乾贞治——2号候选人

实在难以想象，如果失去了乾贞治的特制蔬菜汁，《网球王子》中的主角们会在比赛中变成怎样，毕竟那可是所有人练习时的动力。乾贞治的蔬菜汁大体分为绿色的普通型、蓝色的改良型、闪着能量源光泽的最终型三种形态，其中数普通型最为得到泛用——每次练习时在场边一放，时不时地就作为惩罚措施给你来上一杯。此汁首次出笼便收得奇效，就连素有“蝮蛇”之称的问题球员海堂薰喝了后都撑不过七步，一时被传为恐怖奇谈。队员们此后练习时都是一副拼命的架势，青春学院“绝对不要轻言失败”的斗魂大概就是从那时起开始发扬光大的。学院里的化学实验室是小乾配制蔬菜汁的地方，请FANS不要轻易接近，校方已经没有“核辐射醒目”的标志。对了，该液体更有不战而屈人之兵的感化效果，在全国大赛预选赛阶段，银华学院曾暗中派遣间谍偷取了“青春学院的秘密武器”——乾氏特制超大号蔬菜汁，结果第二天大赛组委会宣布：银华学院全员弃权——理由：集体食物中毒。

水叶楠叶——3号候选人

作为“《超级机器人大战》系列”的原创女主人公，水叶楠叶的实力当然不容小觑。有着乖乖女形象的她是个深藏不露的厨艺达人，楠叶独家秘制的营养饮料看起来就如同她本人的笑容一样甜美异常，实则见血封喉。“假如把水叶楠叶小姐派遣到敌方部队内部，其战斗力足以抵得上一支全段位改造的精锐部队。”朗德·贝尔队中曾领教过该营养饮料威力的士兵们常常心有余悸地如是评论道。这种担忧是不无道理的，以下案例可供大家参考：[水叶楠叶]：大家辛苦了，请品尝我刚做好的营养饮料吧！[彩]：哎呀，我还有事，先走一步了^_^[隆圣]：雷！你难道没发现外面的星空是多么美丽吗？[雷]：现在是白天啊……明白了！隆圣，让我们一起去领略宇宙之魂吧！[水叶楠叶]：……英格拉姆教官，你该不会也和他们一样吧？（眼泪汪汪地）[英格拉姆]：……好吧，我就喝一口尝尝看（^_^b……&%$#*!）[水叶楠叶]：怎么了，教官？[英格拉姆]：……没什么，很……很好喝呢。（5分钟后）[居住区卫兵]：长官！出什么事了？您的脸色不是一般难看啊！[英格拉姆]：没关系，休息一下就好了……呕……

妲己——4号候选人

最恐怖的女王兼厨师非妲己莫属，这个角色在藤崎龙的笔下得到了全新演绎，她不但有着成熟妩媚的外表，那长可及肩的睫毛更是充分地体现了藤崎大人的恶搞精神。在漫画版《封神演义》中，妲己与喜媚超可爱的厨师装造型曾令许多FANS心动不已，可她们动辄一转身端出盘“蛇宴”或“人肉叉烧包”的举止却又让人不寒而栗。其实，若谈到本作中的食文化，大部分人恐怕会首先想到那惊天地泣鬼神的“云霄三姐妹”，可是鉴于这三位女士的形象过于令人发指，就不请到台上来惊扰观众了。还是一位名人说得好：“虽然《封神演义》的原作者已不可考，但他早晚有一天会从坟墓里爬出来，飘洋过海东渡扶桑去掐死藤崎龙。”

拉姆——5号候选人

虎皮裙、鬼角、电击……拉姆小姐最高！虽然最初是以侵占地球为己任而登场的外星人，但拉姆在输给诸星当之后却竟然喜欢上了那个人类史上最强最好色最无耻的男人，也难怪像面堂这样的十佳少年会为此而对阿当恨之入骨了。不过，钱老先生说得好，墙外的人拚了命的想进来，可他们怎么可能知道当事人的痛苦。拉姆的饮食是阿当心目中永远的恶梦，外星人对辣独有的偏好使她做出来的饭菜足以令尝到一点的人即使喝下一鱼缸水依然会让嘴唇变成两条香肠。再加上那每逢做饭都要使用到的防弹衣、防毒面具、电焊器、冲击炮一类的装备更是令人不寒而栗。不过，即使如此，依然有无数男生舍了命也要抢夺拉姆小姐为阿当做的便当，这就是爱情，不，好色的伟大力量呀。

由利加——6号候选人

名义上是机动战舰抚子号的舰长，但在那个科技高度发达的时代，这个职务只是挂名而已。从小就对天河明人一见钟情的她丝毫无视明人本是厨师的职业，多次亲自下厨做出“可口的饭菜”以示自己的爱心。然而，可怜的明人尝过这“充满爱意的菜肴”后的惨叫声足以令战舰改变运行轨迹（从抚子号的外部颠簸情况就能看出来）……大概是受到由利加的影响，同样喜欢明人的小惠和凉子从此也开始了“爱心大餐计划”，且味道和口感均足以和由利加一拼。下面请各位观赏抚子号内部的实拍录像：在一个冷清的通道里，三名男配角驾驶员（单身汉）并排蹲在自动售货机旁边默默地吃着晚餐——刚泡好的杯面。“救命啊！”随着一声惨叫，明人惊慌失措地从旁边跑过。“站住！明人，至少要尝一口嘛！”三个女孩子端着刚出炉的料理追了过去，这几个人一会儿就不见了踪影。三个驾驶员缓缓转头漠然地看了一眼，继而司空见惯地低头继续吃面，嘴里同时轻轻念叨着：“某些人的不幸对某些人而言则是幸福啊……”

神谷薰——7号候选人

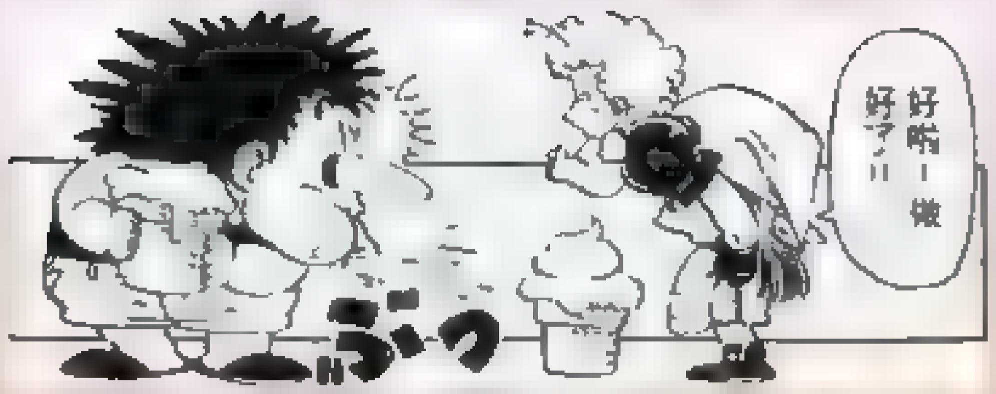
神谷活心流的道场继承人，《浪客剑心》中的最强者，就连天下无敌的剑心也常常被她打得满头大包，还被拎着脖子晃来晃去，眼睛转着圈圈并不断发出“啊呀、哎呀”的声音（剑心好可怜），试问还有谁敢去撩虎须？阿薰的做菜手法更是一流，普通的豆沙饭团在她手中片刻即可进化成最终变异形态——泥馒头（相乐左之助语），且大家必须统统吃完，否则便会遭到同超级浮空技“庐山升龙霸”类似的究极奥义轰杀至尘（注意TV版下面还有出招指令）。如果不想成为围绕太阳系运转的新星，你最好乖乖地吃掉它。虽然平时的一日三餐大部分时间由剑心负责，不过阿薰偶尔也会心血来潮地为大家小小地服务一下——在通常情况下，这一天后半部分的剧情往往就此移师到城里的烤肉屋展开。

技安——8号候选人

技安（又译大胖）恐怕是大部分青年读者儿时的噩梦，横行霸道几乎成了他的代名词，如果不是剧场版适时推出，恐怕他在广大人民群众心目中的形象还要继续恶劣下去。说到技安的恶行，强制演唱会固然是必不可少的，而强迫性的恐怖大餐更是令人发指。犹记得“技安大杂烩”一话，众人被技安叫到家中品尝他亲手烹饪的“美味佳肴”，那一锅冒着绿气的东西无论怎么看都不像是人间存在的食物，若不是大雄（又译康夫）临行前向机器猫要了一份“万能调味粉”，恐怕《机器猫》的故事在那集就已经结束了……

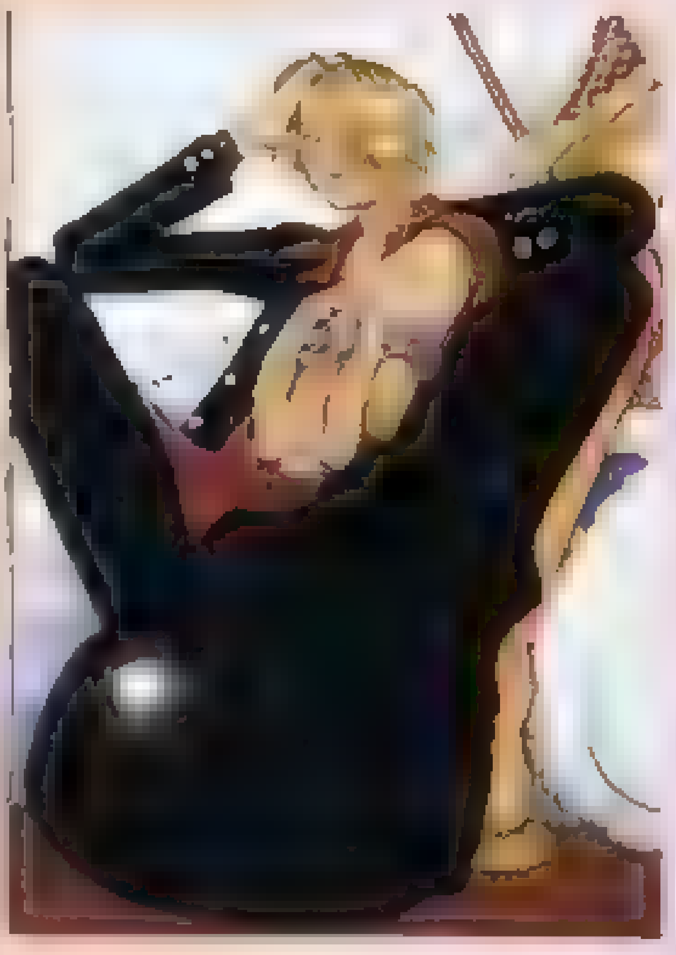
阿拉蕾——9号候选人

阿拉蕾的天赋是毋容置疑的，确切地说似乎这个世界上还没有她办不到的事情：可以用岩石砸碎月亮，可以在捉迷藏时躲到宇宙，可以一拳击裂地球……作为厨师的她本领自然也不在话下，只是需要阿卡协力而已。还



记得当年让许多人喷饭的“阿卡冰激凌”吗？即使是现在，相信也会有许多人依然记得那道超级经典的“制作过程”吧：1.让阿卡把冰激凌原料和牛奶吞下去；2.将阿卡放入冰箱内充分冷却；3.大约20分钟后，将阿卡拿出来；4……无法形容了，见附图吧。（家长指引呀…… 好孩子不要模仿。）

山治——10号候选人



名副其实的厨师，自从在海上餐厅结识草帽路飞后即被拉上贼船，成为“伟大航道”上的又一名探险者。今天这次大会能有幸请来这位达人压阵，实在令我们感到由衷地……啊，山治先生，请不要骚扰礼仪小姐好吗？……咳咳，总之，他不仅厨艺了得，腿上功夫更是强得令人咋舌，山治先生，可以为我们当场小小表演一下吗？（山治：当然可以。[一记跳跃踢腿，后台幕布支架轰然而倒]够了吗？）停！够了够了……呃，听说您绝妙的厨艺已经得到了在场各专家的一致公认，还请您露一手给观众们开开眼界吧。（山治：拒绝，我只给美丽的女士服务。）……这个嘛，（小声地）给个面子好不好？听我说，这里有个叫猫太的小MM很可爱呢，一会儿介绍给你OK？（山治：真的吗？那就一言为定。）啊，山治果然有名家风范，立即动手开工了！看这神乎其技的刀法，异常执着的目光，实在是非同一般的气魄啊！（猫太原谅我吧……）哎呀，这么快就做好了？让我这个主持人先来尝一口。唔，不错，味道鲜美、口感上佳！请问山治先生，这盘生鱼片是用哪种原料做的？（山治：河豚……喂，你怎么可以浪费食物！）咕哔……呕…… 今天我已经……不行了……评选大会就先到这里……请大家……踊跃……投票……

▲怕什么，快来投票嘛！

◆日本经典赛车漫画《头文字D》将于今年5月由寰亚投资在日本开拍同名电影，而强大的演员阵容令人咋舌——周杰伦出演主角“藤原拓海”，陈冠希饰演“高桥凉介”，余文乐则扮演一名普通赛车手，黄秋生、冯德伦也将参与演出。为了再现原著中各种神乎其技的飙车技巧，寰亚公司特地安排周杰伦、陈冠希和余文乐三人前赴日本赛车场进行一星期的地狱式特训，并高薪聘来著名职业车手来担任动作指导。考虑到安全问题，公司还分别为三人投了巨额保险。

◆以新撰组为题材的漫画《新选组异闻·浅黄色的镇魂歌》（田村纯子著）出版了单行本，其中不仅收录有冲田、土方等人的故事，还附带16页特典。至于为什么把题目定为“新选组”而不是“新撰组”，大概就是新近的流行取向了……

◆最近出版的第8辑《玛格丽特》上，皇牌BL大作《绝爱》再次卷土重来，这次的章节名为《绝爱 最终章Restart-TAKUTO》，看来南条晃司和泉拓人这两个可怜的男人还得继续将绝爱进行到底。

◆高桥阳一最近突然宣布将在《周刊青年JUMP》上推出日向小次郎的意大利外传《逆境边缘的太阳》，故事以日向小次郎在意甲赛场里的奋斗史为主题。此外，作品的副标题居然是《足球小将翼ROADTO2002→GOFOR2006》，看来FANS们大可不必担心高桥老师会过早引退了。

◆从近日举办的北京电视周传来消息：武侠小说巨匠金庸将免费提供一部名著版权，用以打造中国第一部成人版武侠动画连续剧。据悉，金庸老先生本人对这个新颖的影视制作形式有着浓厚的兴趣，而国内影视界的知名人士张国立、张纪中等人也纷纷对此表示支持。

◆华纳动画《史酷比2：怪兽出笼》首映当周就以3070万美元的成绩荣登北美票房冠军，将第二位的《快闪杀手》（汤姆·汉克斯主演）远远甩在后面。“《史酷比》系列”改编自美国六七十年代的热门电视动画片，讲述了四个年轻人和一只“大丹”狗的冒险故事。

◆4月6日，全球广告业收入排名第五位的日本电通宣布与上海电影集团成立合资公司——“上海上影电通影视文化传播有限公司”，并表示新公司从此要全力引进日本动画等影视节目。

◆EVA漫画版第9卷已经上市，销量依然火爆。实在难以想象一个九年前就已经完成的作品为何至今仍会有众多FANS追买那早已知道结局的漫画版。或许是因为贞本义行那“结局绝对让你出乎意料”的承诺，亦或许是因为…… 它是EVA。

◆就在《龙珠》刚刚出版过全34卷的“完整版”不久，集英社又顺势推出了《龙珠》的第二套官方指南——《永远的龙珠》，里面包括人气投票结果图示，全34卷里最受欢迎的战斗、角色、道具等等，此外还有从未发表过的“鸟山明创作秘话”！

◆4月7日（阿童木的生日）当天一种名为“阿童木”的“货币”在阿童木的出生地——东京高田马场及早稻田周边地区开始发行使用。这种纪念性的“阿童木货币”有[illegible]马力、[illegible]马力、[illegible]马力（马力－日元）三种面额，可以使用到今年9月，预计这段时间内将发行相当于100万日元的该种“货币”。

自由谈

胜负师：在电视上看到了第一个行货版PS2软件的广告，除了短了一点，还有女演员的表情比较诡异外，还是让人颇有感触的。这一小步可以说是中国游戏产业的一大步！当然，看到第一篇文章的标题，大家就应该知道这回在自由谈里衰神Newsoul想细说的并不是今日的王者索尼，而是昔日的霸主任天堂。文章不长，但从字里行间可以看出，所言均出自肺腑，也说出了很多任天堂FANS的心声。为使气氛不至于太过严肃，第二篇文章虽然讲的是恐怖题材，但形式较为轻松，希望大家会喜欢。

一个任饭心里想说的

文：衰神Newsoul

翻起西北风他归去在雨中
沾湿烟花好比褪色的落霞般
照遍了 东方的天空
当初的不懂始终也没法懂
你共我又怎可抵挡得住潮涌
那愤慨 一点点失踪

穿起了新装她跨过大海
远望故地翻起满天都是尘埃
盖过了 千秋的风采
多少的不改始终也没法改
你共我在一刻转身经数十载
好风光……
只可惜不再

——Beyond 《回家》

游戏需要规则

至今仍有不少人在为当年任天堂一家独大时所施行的“独裁统治”而替众多第三方厂商鸣不平。任天堂“霸道”、“小气”之类的攻击更是随处可见。但是，垄断其实是所有商业竞争的最终目的。每个企业都希望排挤掉竞争者成为行业的垄断者。追求利润最大化，追求超额剩余价值是商家的本能，只因当年任天堂对游戏业的垄断便将这一天性的责任全部推给它显然有失公允，孰不知若是换做另一家企业，情况也会是一样的。

限制加盟厂商的游戏制作数量是曾导致任天堂“众叛亲离”的另一个原因。毕竟在那个是个游戏便能有十几万销量的疯狂年代里，这样的规则无疑于堵塞人们的财路。可是，这样做的直接后果是任天堂将要为此少收大量的权利金！亲眼目睹过雅达利事件的山内溥深知，精品路线是正确的，无序的生产终将导致市场的崩溃，要想长久地将蛋糕做大，只有硬性地指定业界规则。时过境迁，曾经的霸主早已风光不再，如今的任天堂也不得不放松对软件商的限制来换得更多的支持。然而GBA上大量滥竽充数的游戏却换来了苛刻玩家们的再一次声讨，似乎无论何时，任天堂在人们眼中永远都是两面不是人。

然而现在的业界整体是个什么样子呢？表面的光芒无法掩盖游戏业连年萎缩的事实，混乱地竞争，放任自流地粗制滥造造成了资源的极大浪费，每个厂商都不愿把有限的资金投入到吉凶未卜的新游戏开发上，只有不断炒冷饭出续集以求得到稳定收入。虽偶有精品，但却远逊于百家争鸣，神作迭出的过去。小厂纷纷破产，大厂开始合并……游戏业发展至今仍未能形成一套稳定有效的模式规则不能不说是造成这一现状的重要原因。虽然一家独大弊端众多，但却总好于如今的混乱不振。谁的天下都好，只是雅达利那惨痛的教训，不要再发生了。

全年龄同乐之道

长久以来，索尼牢牢地把握了成人市场，而任天堂则靠儿童市场大赚其钱。然而，代价是惨重的，任天堂因此背负起了“骗小孩子钱”的罪名。孩子是未来，这个罪名可着实不轻。也难怪，任式旗下的游戏从《大金刚》、《马里奥》到《口袋妖怪》，人物均是憨态可鞠、充满童话风格，想不认为是给儿童做的都不行，但因此就将其定罪为“骗钱”未免太过霸道了。

Mario

孩子也是人，也懂得用有限的零用钱去选择自己最喜欢的东西。诚然，以任天堂的赚钱机器《口袋怪物》为例，相关游戏周边出了一个又一个。可是，有大批FANS的其他游戏的周边也不少，更何况孩子在这些“骗钱之作”里的确得到了快乐，我也相信孩子的天性使得他们会更少地受“酷”、“帅”、“乳摇”等外在无聊因素左右，比成年人更接近快乐的本源。每个人都希望自己有一个快乐的童年，并会将这种想法转移到后辈身上。看着那些捧着GBA同小朋友高兴地交换怪物的孩子，我们不应该感谢任天堂么？如果说这便是骗的话，那到底给孩子玩什么才合适呢？《生化危机》么？《沙滩排球》么？过去我们疯狂地玩着FC，如今我们长大了，但谁又将那个曾带给我们无穷快乐的东西视做欺骗的产物？相对现在表面开放实则孤立的网游，《口袋妖怪》这类以通信联机为特色的游戏却可以真正增进交流，拉近人与人之间的距离。

说了这些，目的只是对“任氏骗孩子钱”这一观点感到些许气愤。事实上，我觉得任天堂的游戏是更适于成年人的，“《火纹》系列”这类向来以难度和内涵著称的游戏暂且不说，仅《马里奥》的跳跃或《塞尔达》的解谜，对一般成年玩家来说都已相当不易，凭儿童的心智和思维想是很难将其通点的。故在下认为仅以任天堂占据低龄群体的游戏市场便将其定论为“儿童专用”是很武断的。

现代人的生活节奏越来越快，工作压力也越来越大，谁都希望在结束了一天的忙碌之后彻底轻松一下。童心人人都有，“回到童年”亦不是少数人的梦想，比起那些追求爽快、刺激的游戏，我更觉得像大金刚的丛林生活，水管工的童话世界更能让人神经放松。正如宫本先生所说：“有许多被现实生活压得喘不过气的成年人，（通过《马里奥》）也找到了发泄自己从前纯真一面的管道。说到底，成年人不过是更有勇气又饱经世故的大孩子罢了。当我还是个孩子的时候，脑子里充满了创意，那时才是创造这些游戏灵感的最佳时间。如今，我已不是制作游戏，而是我本人已身处于这些游戏之中了。所以，这个游戏（《马里奥》）不是为小孩子做的，而是为我自己以及无数依然保有童稚和纯真的大孩子们做的。

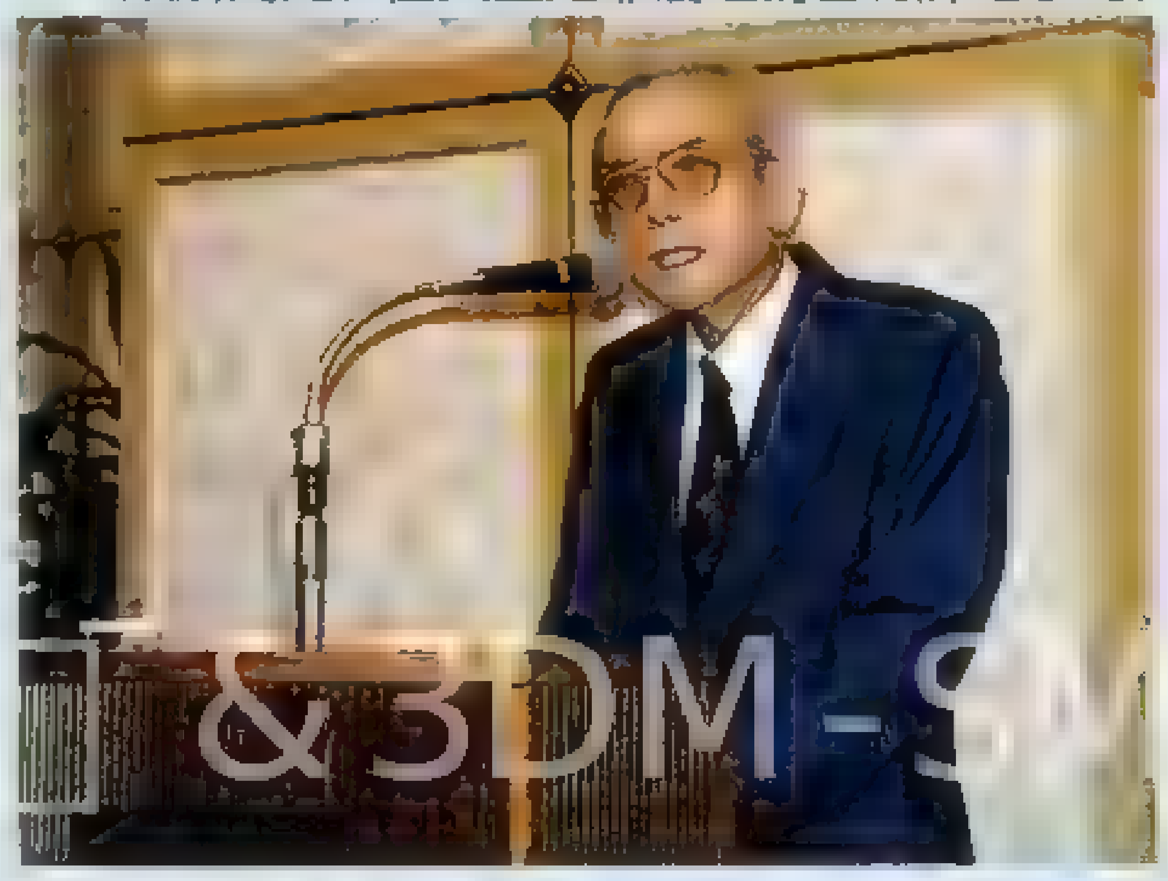
单纯的孩子在任天堂的世界里找到童年应有的快乐；长大后又在任天堂的世界里找回失去的童真；而当他晚年的时候，又将会同儿孙一起在任天堂的世界里享受天伦之乐。也许任氏所贯彻的“全年龄同乐”的意义正在于此吧。

保守。保守？

也许苦命的任天堂一辈子也甩不掉人们强扣给它的“保守”的帽子了。时至今日，上到报刊杂志，下到普通玩家，言任天堂则必称“保守”。然而事实果如人们所想吗？

任天堂长久以来一直是一个家族式的独裁企业，百余年来一直坚持着“子承父业”的传统（山内家历来无子，因此每代家业均由女婿继承），因此称之为“保守”似乎并不过分。可是值得注意的是，当年山内溥在刚接手任天堂时便将家族中的所有成员全部从任天堂除名，之后又开除了大量公司资深元老。这种惊世骇俗之举是决非“保守”者可以做出的。今日，年迈的山内溥更是直接将自己轰杀，且并未让自己的女婿荒川实继任社长，而是将任天堂的未来托付给了岩田聪这一外人，其改革之心由此可见一斑。

众所周知，任天堂是靠制造销售花牌起家的，



早在那时起，山内溥的曾祖父山内藤治郎便独具慧眼地在日本率先引进西方的扑克。之后不久，随着日本政府“全盘西化”的主张，扑克亦在日本迅速风靡起来。山内溥接手任天堂后，建设日本第一家塑胶纸牌工厂，与迪士尼签约生产迪士尼卡通人物纸牌无不显示了这位业界巨人的魄力与远见。而当日本纸牌市场趋于饱和后，山内溥领导下的任天堂并没有固步自封，而是积极向其他领域拓展，并在经历了一次次失败（开发方便米饭，涉足出租车行业）后终将公司定位于娱乐业。

之后的任天堂历程中，“超级怪手”、“超级棒球”等横井军平先生“超级系列”（汗）玩具，光电枪、GAME&WATCH和以宫本先生《大金刚》为代表的诸多大型游戏，无一不是“创新精神”的忠实体现。其中GAME&WATCH上革命性的十字键，日本麻雀上的对战线以及长青树GAMEBOY，都是对之后的游戏业有着指导意义的伟大创造。而对于游戏相关周边的开发亦是不遗余力。大方向上从FC的磁碟系统到SFC的光碟系统；从骇人听闻的卫星联网再到第一次将虚拟现实技术应用到游戏领域的VB，加之前段时间大力尝试的掌机据置机联动计划，客观上达到了为其他游戏厂商探路的效果。而FC上的麦克风，GB的摄像头与打印机，LR键，震动包，3D类比摇杆等等独特设计更是有如之后硬件设计的样板一般。可以说，任天堂在游戏领域所做的努力和尝试是任何一家公司都无法企及的。

企业的经营中有一条不成文的经验：对于任何企业来说，30年都是一道难关，很多企业都会在经营的第30个年头左右面临崩溃。反观任天堂，自1889年创业至今已逾百年，山内溥1949年接手任天堂至今也已有半个世纪之久，任天堂从一家制造花牌的小作坊成长为今天一个资产数十亿美元的游戏业巨人，这和它所秉承的“创新”精神是分不开的。FC诞生以前，在数次企业的危急关头，任天堂都是凭着某件特殊的产品大卖而转危为安的，人们有理由相信，没有创新的意识和产品，便不会有今日的任天堂。任天堂并不保守，它只是不流俗，人们永远不会在它的软件里看到诸如“玩悬念搞乳摇，刀疤男三无女”等等浮躁喧哗又空洞的东西，正如山内溥对下属员工说过的那样：“我们应该积极扩大自己的视野，要从不同的角度去仔细观察看待事物，请将那些腐朽的想法从各位的大脑中完全剔除，创造出全新的东西！”

坚持用自己独特的思想来创造与众不同的东西，也许这才是风云业界几十年来的任天堂真正的财富吧。

觉醒吧！道德

有人把超任时代任天堂与索尼的光碟机合作计划破裂作为“任天堂背信弃义”的证明。然而事实谁都清楚，索尼觊觎游戏市场不是一两天的事了，早在FC时代索尼便已计划了名为“GAMEMAN”的掌机欲图进军游戏业，只是碍于GAMEBOY如日中天的大卖而不得不放弃。超任时代的“PlayStation”也可以说是索尼借与任天堂合作的机会投向游戏业的试金石。虽然之后PS的成功很大程度上是建立在任天堂夜郎自大（坚持采用成本高容量小的卡带做游戏载体，并继续对第三方实行“强压统治”）和世嘉的品牌局限及土星的硬件失误（重2D轻3D）之上的。然而索尼是一家极其优秀的企业，无论是新销售渠道的开发还是“light user”的定位，都显示了其非凡的营销策划能力（在下以为在这一点上任天堂与索尼相差甚远）。

之所以提到这档陈年旧事，是因为我想说，任天堂和索尼都是游戏业不可或缺的重要支柱，两者的经营理念恰好可以作为游戏业整体的资源互补。再有一年，新一轮的业界战争又将正式开始，身为一个任饭，连我自己都不得不担心，仅凭“异质”产品，任天堂这一员工不过千余人的老铺能否承受得住来自索尼与微软两个怪物企业的冲击。

而对于我们玩家，我觉得，无论是“任饭”还是“索饭”，甚至是“软饭”（汗），我们能够降生在这个时代是我们的幸运，是我们的缘分，游戏是我们所热爱的，是我们生活中的重要组成部分。多少年来，我们没有自己的行货主机（早年四通代理的土星在各种因素下英年早逝），没有自己的行货软件……甚至于我们玩游戏、谈游戏都为环境所排斥。应该说，在这点上我们是弱势群体，也正因如此，我们才更须团结。本来，我们玩游戏就是为了快乐，为何不知从何时起一切都变了味道？随波逐流照着攻略按部就班地玩着一个个接踵而至的所谓“大作”，再各自划分为一个个阵营相互诋毁……回想过去那个“小霸王其乐无穷”的年代，我们不知道什么是任天堂，也不知FC、RPG为何物，遇到再难的游戏也会一点点摸索并和朋友开心地交流。那时的我们单纯地玩着游戏，艰难地寻找属于自己的快乐，没有派别，没有争吵。

不要再争斗了，朋友们，难道看一个落寞皇帝的笑话那么开心，难道讽刺一个曾经带给我们快乐的伟大企业是那样的心安理得？“金无足赤，人无完人”，任天堂不是神，它不可能做到何事都让人满意，但因此便将它的优点抹杀甚至将优点也视作落后的体现是不对的！任天堂到底做过什么不可原谅的事以致必须忍受世人冷嘲热讽艰难地生存？作为一个“任饭”，我佩服索尼的成就，尊重索尼的理念，世界需要SONY，世界也需要Nintendo！无论将来如何，我们都不应该忘记，是任天堂开创了这样一个辉煌的时代，是任天堂造就了如此之多令人们痴迷的经典。老祖宗告诫我们“喝水不忘掘井人”，对于任天堂抱有排斥情绪的人啊，请不要再指责任天堂了，那些热中于以贬低他人来抬高自己的人啊，请留些口德吧，我求您了，一个世嘉已经倒了，同样的事不要再发生了。也许终有一天，任天堂将不复存在，可是它留给后人的财富和“游戏本位”的精神将会永存。不要否定它，因为，否定它，便是否定我们自己。

如果是你身在其中

文：友善的鲨鱼

你害怕过吗？什么东西让你害怕？在什么时候害怕？每个人的回答都会是不一样的。 如果你说你从未怕过，那你本身就害怕“诚实”。每个人都在潜意识中惧怕某种东西，也许是小时候的阴影，或是经历过的可怕事情，但更有可能是出于动物的一种本能。例如大多数人是白天活动工作，晚上休息，这就造成人们在潜意识中害怕黑暗。在有些方面人是脆弱的，他们的心灵承受不了太大的打击，于是我异想天开：假如恐怖片和恐怖游戏中的事件情节发生在你身上，你将怎么办？于是我冒着被口水淹没的危险总结了一下我13年（我20岁）看恐怖片玩恐怖游戏的一点经验，如果在僵尸破门之前读完，也许对你会有帮助……

(1) 产量强悍型

具体特征：数量众多，皮糙肉厚，长相骇人，蛮力甚大

经典人物：《生化危机》中的丧尸，《星河战队》中的异型昆虫，《侏罗纪公园》中的恐龙

破解方法：A.强健的体魄，灵活的反应，冷静的头脑

B.武装到牙齿，小到指甲剪、锉刀，大到机枪、火箭筒（如有坦克、飞船就更好了）

C.不要恋战，尽力脱出（可咱是主角，最后还是会遇上BOSS的）

精诚团结，无间合作（这是最重要的，一般这个类型肯定会有同伴，其中也肯定有心怀叵测者，这样的家伙一定要找出杀之，决不能手软！不信你回忆一下你看过玩过的内容），决不能见死不救，临阵逃脱，贪生怕死！因为事实证明，凡是做以上决不能做的事的人，全部都会绝对凄惨地死去。你要相信游戏监制和电影导演，迎着死亡前进，你对他们的信仰会让你像站在玻璃雨花下而毫发无伤的人一样幸运的，自信吧，没东西能伤得了你！你是主角。Let's do it！

(2) 玄幻异灵型

主要特征：气氛恐怖，场景阴森，诅咒不断，怨念丛生

经典人物：《午夜凶铃》中的山村贞子，《回声之夜》中的黑影，《零》中的怨灵

破解方法：A.超强的第六感、超能力

B.什么家传的护身符，锁魂的相机，神力手镯，通灵眼镜，十字架，观音菩萨，咒符，黄纸，猫，发霉的鞋垫……有用没用的通通带上，不定哪样就能派上用场

C.找出病根，对症下药，七步之内必有破解之道

严格压制自己的好奇心，占有欲！做到不该拿的不拿，不该撕的不撕，不该碰的不碰，不该说的不说，能白天去的地方不晚上去，能和人去的地方不自己去，能不去的地方就不去！一般来说这个类型里发生的事不会无缘无故找上你的，定是你招惹了它们，你要努力回忆有关的内容，满足它们回到原有平静的条件，必要时……可以牺牲配角，要是这样它们还是不依不饶的话，那……那就拼了！

(3) 暗地隐藏型

主要特征：手段残忍，落单即杀，孤立无援，真身未知

经典人物：《惊声尖叫》中的某个人，《恐怖惊魂夜》中的“没有人”，《ID》中的每个人

破解方法：A.心狠手辣，灭绝人性

B.任意小刀一把，便携枪械一只（最少两发子弹），镶有铁板的放弹衣一件，夜视仪一只，全球通定位卫星电话一部（在任何地方都能打通的就行，最好有一键报警）

C.决不相信任何人，无论是死是活

在这个类型中出现的凶手通常都是残忍智慧型，你所要做的就是：比他更狠！他杀一个你杀两个！放心，你是主角，主角永远是对的！你先干掉的应是小孩，对，没看错，他们是这个类型中最可怕的，他们会制造种种困难：在你即将逃掉时摔倒；到处乱跑；弄丢重要的东西（比如钥匙）；发出声音……为的只是耽误你绝好的时机，暴露你，分你的心，甚至他们就是要你命的人，总是没人提防孩子，他们会拿着和他们身体不成比例的尖刀，掂着脚扎进你的腰……女人一样可怕，她们是次重点，她们可爱、文弱、漂亮，但……我可以肯定是要是一个男人疯了他能杀十个女人；一个女人疯了她能杀十个疯男人。然后的顺序是老人、男人、强壮的人，最后才是你认定是凶手的人。

(4) 无故追杀型

主要特征：无缘无由，狂追不舍，杀你后快，武器无效

经典人物：《13号星期五》中的杰森，《梦树街》中的弗瑞迪，《钟楼》中的剪刀手

破解方法：A.百米十秒，敏捷超高

B.手枪一把（自杀用的），能永远看见身后的器械一部（反光镜）

C.记住，你要不停地跑，不能停！不能停！

放弃吧！你的对手是永远不会离开你的，就算你把它甩出多远，它都会在你的下一个转弯处等着你，它们比T-800还不知疲倦，更不会“死亡”，只要有需要，都可以任何形式在下一集中复活，它们才是主角！你不过是用来展示死亡艺术和出血量的道具罢了，明白了这一点你可能会死得好受些。如果超级英雄们能称得上无敌的话，那这些家伙就是不死！只要人们心中的罪孽不熄，恶欲不灭，他们就永远不会真正的死去，它们将拿着不断进化的离奇屠具，一集又一集的追杀下去。

(5) 归类不能型

主要特征：手法创新，样式新颖，无章可寻，没有先例

经典人物：《命运终结点》中的死亡规律，《天蛾人的征兆》中的天蛾人，《寂静岭2》中的你黑暗的另一面

破解方法：A.IQ300，逻辑思维超高

B.不断观察的眼，不断询问的嘴，不断搜索的手，不断思维的脑

C.运气，信仰，健康的心脏

首先你要看演员表的人物介绍顺序，你出现在前两名则有机会活着（受罪的活着）；出现在3～8位，抱歉，你将饱受折磨，十有八九会挂掉；8位以后，恭喜，你可能连脸都没露全就被示范性的杀死。什么？你出现在友情出演栏里？那具脸朝下的尸体是你不是？一般这种毫无规律的新颖片子或游戏，你都无法猜出制作者的想法。坚定的信念，敏锐的观察，灵活的身手，随机应变的大脑是关键，除非你是导演……这样的片子或游戏不是经典中的经典，就是垃圾中的垃圾，其中根本没有主角可言，一切人物都是为剧情服务的，换谁都可以演，别那么较真儿了就。

每个人都有自己认为恐怖的东西，有的听上去确实不可思议，但不该鄙夷别人怕的东西，更不要利用这些来吓唬别人，因为每个人心里都会有那么一点阴影，在那阴影中生活的东西说不定就会在你无助时出现……这片文章就要结束了　不用管门外的僵尸进没进来，我只想问问你“羔羊是否不再哀号了”？

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

这一次要说的是大家投稿的大小的问题，主要是面向用信件的方式投稿的读者。一般来说，我们建议稿件的大小控制在杂志的开本大小。因为太大的稿件在投递的时候往往需要折叠，这样已经影响了画面的效果；而当我们收到稿件进行扫描时也要分成多个部分进行，这样会进一步影响质感，这是大家都不愿意看到的。所以大家在作画时请控制一下大小吧！

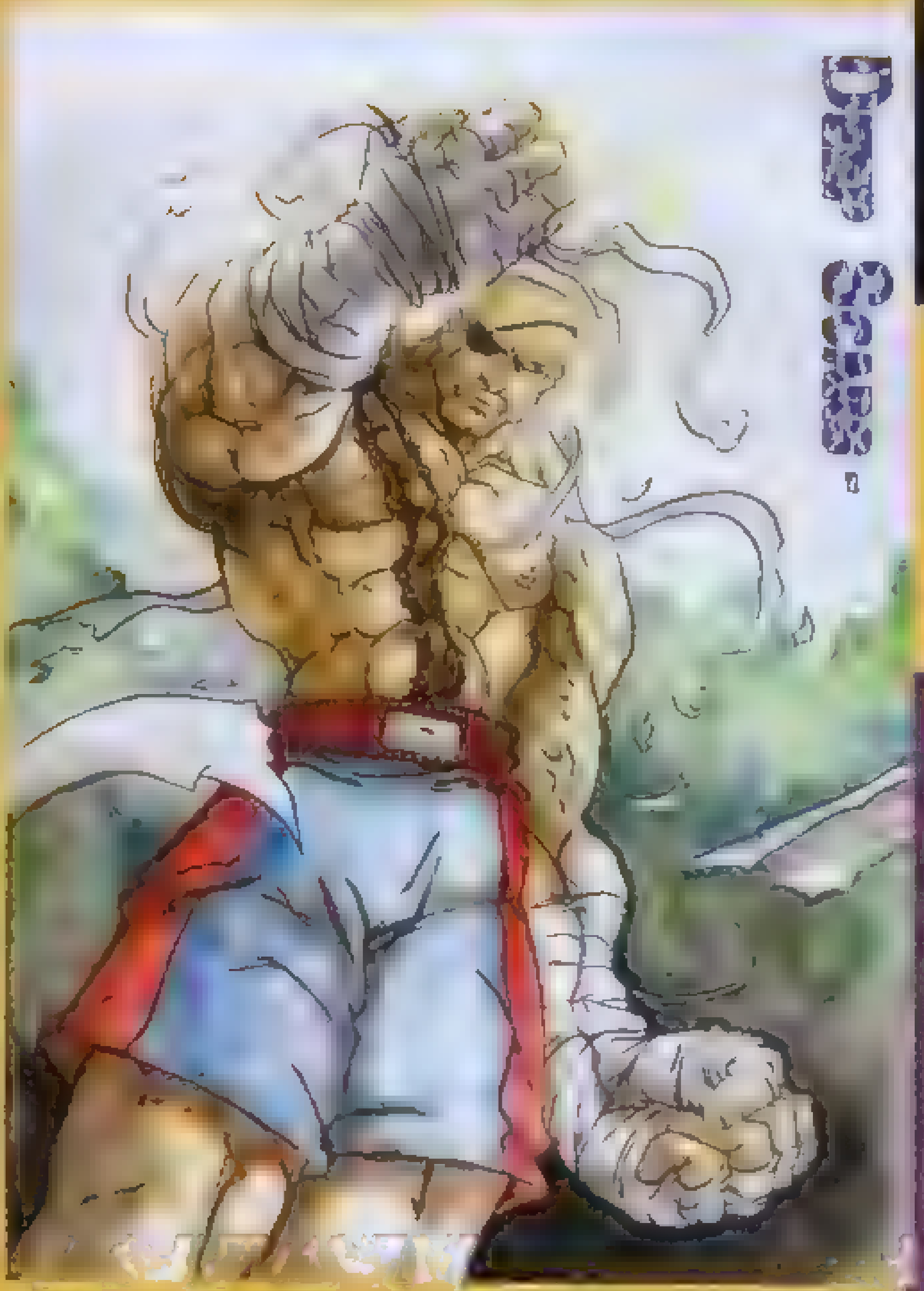
▲《心跳3》也过了好些年了，为什么还不推出下一代呢？（邪魔快出《Girl's Side2》吧……）

广州·FATE

▶ 速度好快啊！刚公布了NGC《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的情报，你的图就出来了……年底果然是任天堂的天下啊！

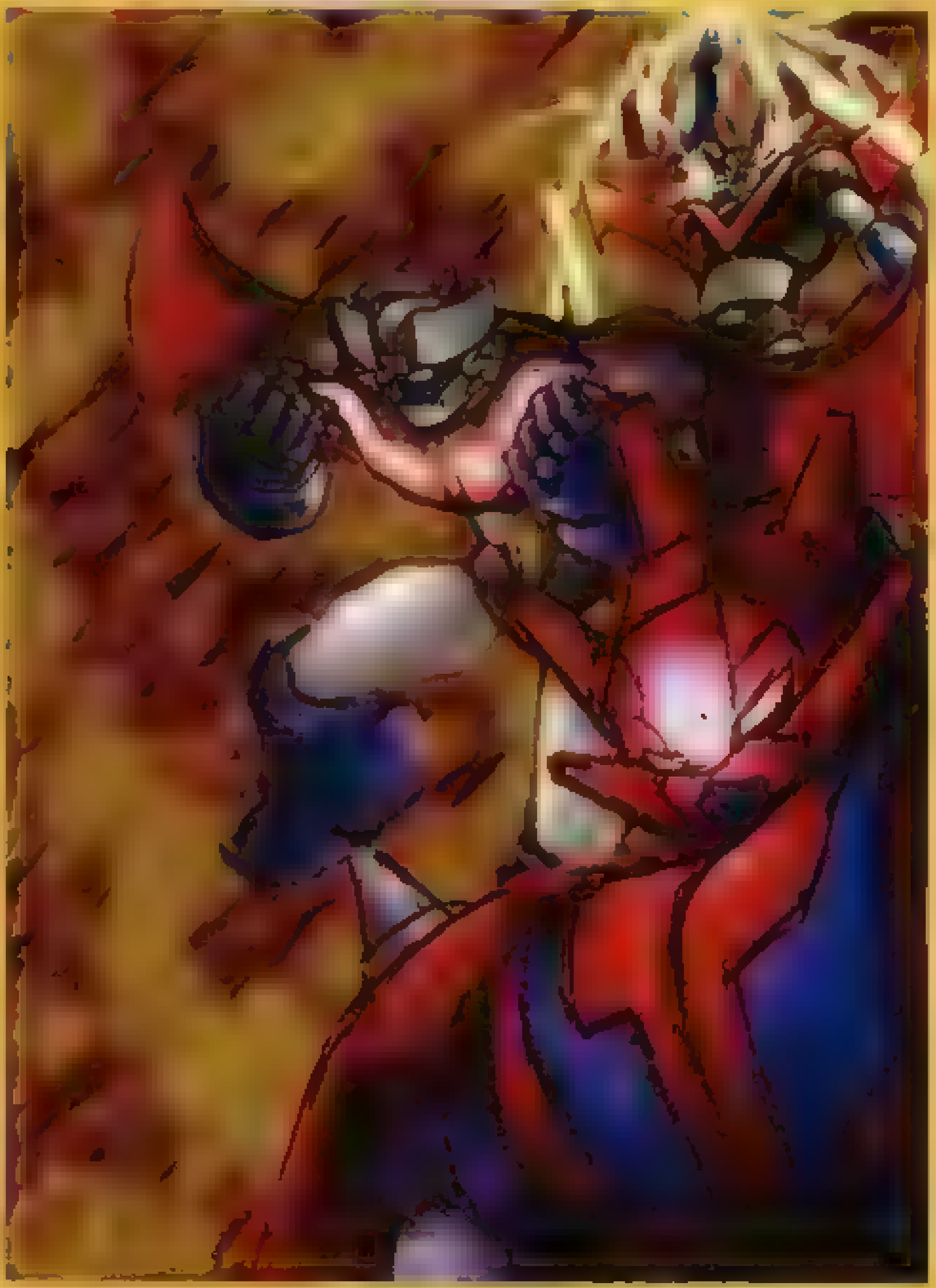
▲宣纸＋毛笔的SNAKE，很少看到这样的稿件，不过这也太大了吧？送给你一个最让人吃惊奖，让你在艺苑里面露一小脸，下次记得画小一点！

四川·bird-z



▲修炼中的SAGAT吗？不过好像他身上升龙拳的伤疤没有这么长吧？都到小腹了……

北京·戴明烁



▼ 来自《陆行鸟大陆》的红宝石兽，无论是勾线还是上色都给人一种很清新的感觉。

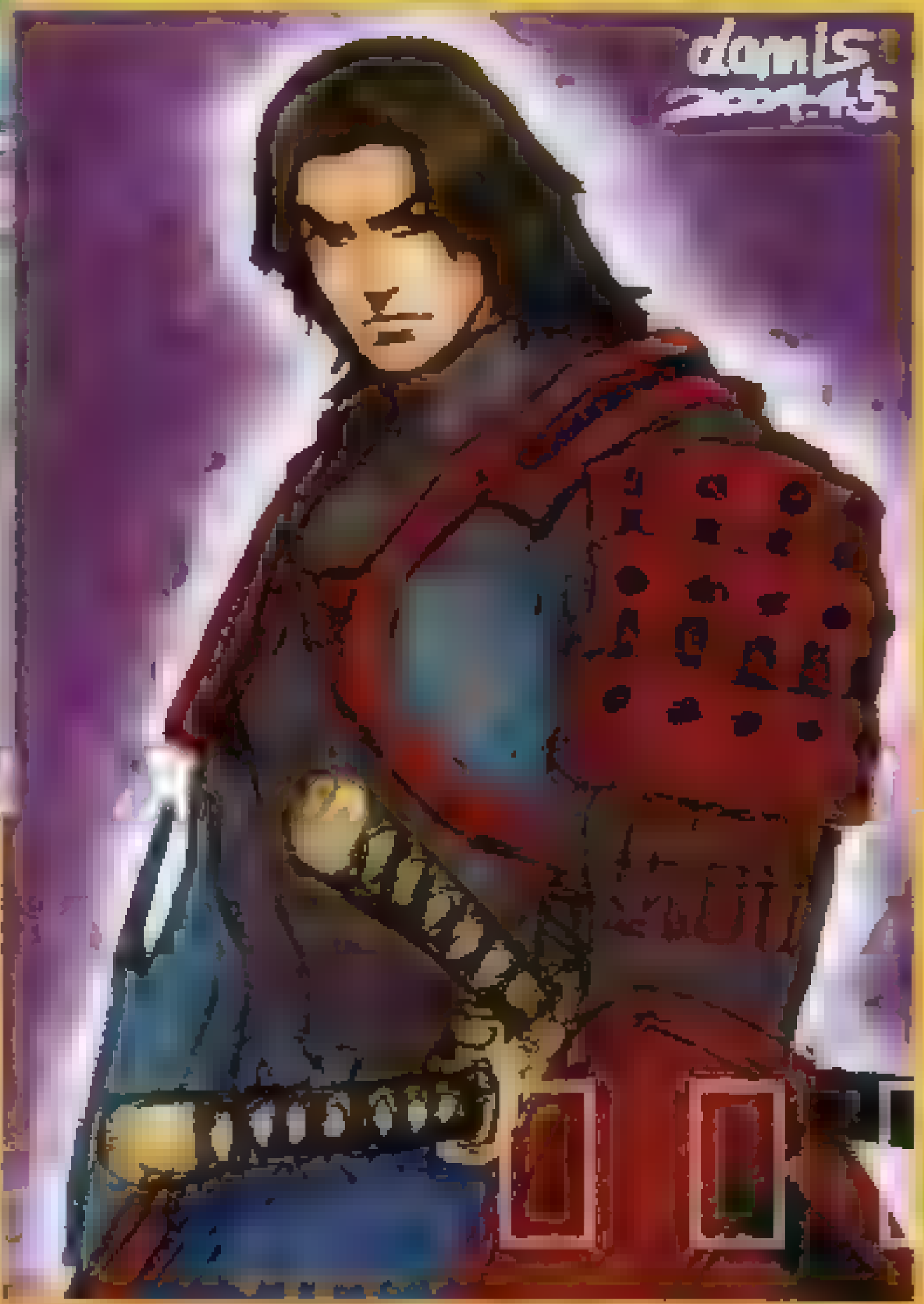
日照·费璟山

▶ 《SRW ALPHA2》中的三大魔神究极攻击“Final Dynamics Special”，《MX》中会加上Grendizer吧？

唐山·Ivay

湖北·dannis

▶ 左马介……金城武是某人的偶像，难道是因为两个人的发型比较像？（偷偷说：人家比你白很多啊！）



西安·高湛

www.plumbook.cn

互动信箱

为杂志出谋划策，办好属于大家的游戏刊物！

本期求教

1. 您认为本期最差的内容是什么？
2. 您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您对本期的特别企划有什么看法？
4. 您对本期赠品有什么看法？

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期谢礼

GBA SP

全屏封面笔记本

游戏主题T恤

因为要与互动信箱的送礼名单公布进度同步，5月A刊预告的UCG纪念表的中奖名单将在6月A刊的互动信箱公布。而本期预告的游戏T恤将在6月B的互动信箱公布。……下期互动信箱将有非常之奖品公布！UCG FAN必入手之纪念佳品！

4B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得GBASP的读者 西安市西北大学 盖莎

获得游戏主题明信片的读者

天津市	白冰	西安市	洪育	东莞市	卢境斌	江油市	吴嵩
银川市	曹洋	深圳市	黄晶	上海市	罗辰	昆明市	吴皓龙
石家庄	曹静龙	汕头市	黄立明	聊城市	庞建立	慈溪市	仇益明
天津市	陈辰	揭阳市	占良	郑州市	任范	赤峰市	武彬斌
泸州市	陈冉	开封市	贾萌	佛山市	邵云	苏州市	徐木
呼和浩特	陈涛	郑州市	贾鹏飞	武汉市	史凡毅	呼伦贝尔	徐海平
汕头市	陈斯斯	上海市	江淼	惠州市	苏海森	济南市	于金宝
徐州市	陈晓声	合肥市	解正中	丹东市	孙建龙	成都市	袁勇
佛山市	陈景铭	上海市	金铸纯	上海市	万贤华	温州市	岳翔
吉林市	从雪峰	绥化市	郎世杰	沈阳市	万树人	泉州市	詹忠元
天津市	刁鹏	柳州市	雷霄	长春市	王迪	大连市	张傲
蚌埠市	董里	新郑市	李哲	呼和浩特	王濒	金华市	张琪
阳泉市	段佩云	上海市	李思颖	任丘市	王鑫	洛阳市	张洋
乌海市	费思超	郑州市	李智毅	南通市	王剑峰	重庆市	张子
淄博市	冯佳	南宁市	凌敏健	成都市	王静瑜	济南市	张巍轶
北京市	付海存	[illegible]	刘木	北京市	王鹏程	武汉市	赵宇
临沧市	顾国龙	合肥市	刘徽	上海市	王晓亮	秦皇岛	郑思宇
汕头市	郭嘉	石家庄	刘伟	哈尔滨	王瑛琪	柳州市	钟晖
磐石市	韩伯岩	成都市	刘明飞	北京市	温婷	梧州市	钟导民
福州市	赫米亚	茂名市	刘振华	深圳市	吴寒	内江市	朱建伟

读者评4B最差的内容

小编：本期的"金手指系列研究讲座"依然最不受欢迎。不过批评的浪潮似乎已经开始逐渐平息下来，而且有少数读者来信表示理解，但考虑到大部分读者的坚决态度，金手指的内容我们今后会慎之又慎。"特别企划"并没有得到预期的好评，这大概是读者们普遍对美国游戏界反应冷淡的结果，然而并不影响到文章本身的素质评价——对于特企的用笔行文，读者们还是持认同态度的。"动漫园"和"自由谈"这两个难兄难弟本期再次成为众矢之的，前者零散的布局使得没接触过该作品的玩家不知所云，而后者轻松的调侃似乎并没有引起读者们幽默细胞的共鸣。总之，目前的UCG还有着太多的不足需要改进，太多的缺点需要纠正。

读者评4B攻略和研究

小编：作为Xbox游戏的《忍者龙剑传》居然载誉而归，实在是有些出乎意料，但却又在情理之中。剧情适度而不泛滥，流程简洁而不拖沓，研究全面而不赘余，这正是胜负师一贯的风格，也是《忍龙》成功的法宝。猫太的《影之心2》剧情攻略在得到赞扬的同时也受到了许多人的指正，虽然这篇剧情小说得到了普遍好评，但某些错字则使其白璧微瑕，而且过于质朴的版式与插图也是部分读者表示不满的原因。《星之海洋3导演剪辑版》研究开始日趋势微，拥护者愈来愈少，看来是时候光荣下岗了。《潜龙谍影·孪蛇》过于黑暗的图片恶评如潮，使其支持率直线下降。看来编辑们还是应该再考虑得全面一些，再仔细一些。

读者评4B Gamehalo

小编：新近的"新作短波"颇受好评，说明这试验性的第一步无疑是成功的，接下来要做的就是巩固。至于本期Gamehalo的其他地方则基本无人喝彩，总体上停留在一种不过不失的位置，不过读者们支持Gamehalo的热情却是空前高涨，在对其提出不少宝贵意见之余更义不容辞地填上自己"最喜欢"的神圣一票，着实令我们感到由衷的感动。

互动短信火热爆发！

自从上期公布可以用短信提交评刊意见之后，好像一下子释放了拥有手机的读者们久藏在心的表达欲，我们在短短半月内收到了海量的评刊短信！因为这些读者再也不用因为写信和发邮件而感到麻烦了，想到任何意见就可以马上表达！虽然真的如我们上期开始时预料的那样，阅读读者意见的时间成倍增长了，但是我们仍然非常欢迎大家发来评刊的意见以及办刊的建议！我们从来都希望有更多读者参与到UCG的改进中来！参与UCG Mobile的"短信评刊"方法如下：

中国移动的用户发送 + 评刊意见到 33557770

互动短信意见大丰收！

推出短信评刊方式后，我们收到了大量的读者来"信"，其中有简短至几个字的，也有"洋洋洒洒"发了数条短信来的。大家的热情真是致人啊！请读者注意，所有意见都被阅读过了，我们会综合大家的意见作为我们改进的指导。当然，发Email和平信的读者，你们的意见和建议我们也一如继往地在认真阅读。接下来，作为对各位热心短信评刊读者的鼓励，我特意选登了几条大家的短信内容：

用短信发来的评刊意见，同平信和Email的意见一样，也有机会被登在杂志上，如果想让自己的大名与意见同时登在杂志上，请大家发短信时在意见后面附上自己的名字。至于中奖者，我们会根据手机号打去确认邮编、地址和姓名的。也有读者发短信时就附上了这些资料，那我们就直接按短信中的地址发出奖品而不再确认。

读者评4B赠品

小编：本期的海报几乎遭到了来自四面八方的责难。有折痕（海报的先天不利因素）、背景黯淡、人物粗糙、标题碍眼、插图多余、有广告气氛……惟一可取的大概就只剩下读者冻冉来信中所说到的"纸张好，耐磨"而已，实在令众小编羞惭得大汗淋漓。然而，对于海报这种赠品形式，过半数的读者仍然给予了肯定，有些朋友甚至为了海报买了双份杂志（一份珍藏，一份张贴），足见海报魅力之大，下次我们一定会仔细斟酌素材图片，力争给所有读者带来满意的赠品。对于赠品读者们给出了非常多的意见，在此要表示深深的感谢。虽然有些意见现阶段我们还实现不了，但可以让我们触类旁通想到其他的创意。相信我们的赠品会越来越好的。

读者对近月杂志内容的建议

经过统计，"经典游戏的攻略、补遗、秘技、研究、小说"以压倒性优势胜出，其余群雄分别为"过去被忽略的二线游戏"、"增加回顾类特别企划"、"购机相关内容"、"增加玩家交流栏目"、"增加掌机内容"、"E3展报道"等。在保证最新游戏的情况下，如果能有更多版面，我们会安排一些经典游戏的攻略、补遗、研究、小说的。另外，我们也正在安排回顾类的特别企划，大家已经可以看到我们的"十大"系列的开始。关于购机相关的内容，我们这期就为大家奉上一篇五一购机指南，还请读者朋友们多提意见。增加玩家交流栏目方面，我们将在做好现有交流栏目的基础上，把新开的短信互动内容做好。近期，大家会看到我们每期都会对UCG Mobile作出介绍。增加掌机内容是我们也很重视的意见，这期我们就有相关内容，下期可能还会有两篇攻略及其他内容。至于大家提到的E3展报道，大家请放心，我们是以非常非常重视的态度来对待的。

www.plumbook.cn

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆五一将至。去年五一因为非典的影响，导致大家没能玩得尽兴。希望大家今年能够补回来！本期为大家精心准备了特稿《五一购机指南》，祝愿大家都能买到自己心仪的游戏主机。

☆《潜龙谍影 历史》再次引发热潮，全国各地目前均已呈断货之势。已经有不少读者来信为UCG的下一个特辑出谋划策了，在此向大家表示感谢。

☆《游戏·人》第七辑即将上市，敬请期待！

☆最近一段时间办公室的楼上一直在搞装修，一天到晚都是叮叮当当的声音，已经持续一月有余了。弄得大家白天上班只好戴着耳机听歌，不知道的人进了编辑部说不定还以为是传呼中心呢！

☆由于地址不详等各种原因，部分读者的《5周年纪念特辑》已被邮政部门退回。请未收到《5周年纪念特辑》的读者速与编辑部联系。

☆近期UCG还会有一些“大动作”，请大家期待！

lhnsf：我是铁杆任饭，也是油炒饭，所以才会说出以下的话，如有得罪还请见谅。5月A入手，很棒。尤其是《DQ V》的攻略，字里行间流露出沙罗的用心，是敬业的典范。这令我想起了以前一些复刻版游戏（如《口袋妖怪 火红·叶绿》）的攻略，为什么你们对它们的态度如此不同？到今天我仍在想：UCG是否值得我一直买来看？我知道我一人放弃算不了什么，因为还有其他千千万万的读者。UCG到底值不值得铁杆任饭买，我希望能从以后的书中得到答案。最后附上史上最可爱的COSPLAY图一张。

复刻版、移植版、加强版……这都是游戏厂商变着法子赚玩家银子的花招。远的不说，进入2004年才4个月，就有《最终幻想X-2 国际版+最终任务》、《星之海洋3 导演剪辑版》、《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》、《潜龙谍影 孪蛇》等多款符合这个标准的游戏了。这既是对玩家口袋的考验，也是对杂志小编的考验。一般情况下，对于这种游戏，我们只会对其新增的要素进行介绍。不过像《DQ V》（PS2版）这种游戏，由于原作实在古老，所以才决心重新制作。不过最近NAMCO又给我们出了一个难题：《仙乐传说》即将从NGC移植到PS2上。这是一个令PS2玩家欢欣鼓舞的消息。但NGC版推出时，我们杂志已经做过了攻略和研究，只是由于国内NGC普及量不够，没有发挥更大的作用。现在移植到普及量大的PS2上，应该重做攻略，还是只介绍新要素？请读者们来信说说自己的想法吧！（本期“读编往来”的题头图即为lhnsf提供，在此表示感谢。）

ROBJN DELL：我是UCG的铁杆读者，有些小意见。我只在学校学过英语，没学过日语，相信很多人都和我一样，所以好多的游戏我都在等美版。可贵刊往往只说日版的发售时间，很少提是否有美版，更别说美版的发售时间了。弄得我只好玩日版，玩起来特别不爽，比如说《龙背上的骑兵》、《星之海洋3》。可最近又听贵刊说这两款游戏都快出美版了，要是贵刊能说得及时一点，我想我会一直等这两款游戏的美版的。希望贵刊能在一款游戏发布的信息中注明一下是否有美版的消息，哪怕不是具体日期，只要标明有或没有就行了。

还有，贵刊在制作一款游戏攻略的时候——我是说先出日版再出美版的那类游戏，美版攻略总是做得不好，各种道具的作用、地名都得去对照以前的日文攻略，不能独立成章，特别麻烦！比如《FF X 国际版》攻略，把我看得都快累死了，后来我只好在网上找资料复印下来看！相信不少读者都有类似问题！

好，就说这么多，还希望贵刊继续努力，请仔细斟酌意见和建议！

理由你已经说得很好了，我就不重复。今后我们会加大对于美版游戏的报道力度，不仅是纯正的美版游戏，也包括日版游戏的美版。不过在信息栏中写下美版发售日这条恐怕实现起来有困难，因为很多日版游戏发售时往往连是否会发行美版都未透露。最好的方法是在发售表中加入这部分内容，这样大家以后只要一看发售表，就可以知道自己关心的日版游戏何时会推出美版了。（说句题外话，当年《FF X 国际版》攻略之所以全是日文，是因为这个游戏的字幕可以在日文和英文中自由切换。不料EA代理的《FF X 国际版》竟然取消了日文字幕，所以……）

读编妙语

胜负君，胜负SAMA，胜大哥，胜老板，小胜，胜兄，师哥，胜叔，胜爷，胜人，胜姐……

——以下是广大读者们到“问题小卖部”光临时对胜负师的称呼，胜负师大概是别称最多的小编。请大家勿再“卑躬屈膝”，你们才是上帝，叫“胜负师”即可。

一闪一闪亮晶晶，满天都是小星星……

——浙江的沈璜斌对“《鬼武者》系列”招牌系统“一闪”的评价实在贴切

一、到书店购买UCG时首先睁大眼睛看清楚封面，究竟这期有什么赠品。再认真检查一下是否齐全，有问题就换另一本；

二、尽量在UCG到货时马上购买，避免时间长了被小偷有机可乘；

三、有时候没有赠品是老板故意收起来，一定要向老板问清楚，必要时以压价作威胁；

四、发现小偷积极举报，即暗中告诉老板等人，切勿跟小偷同流合污，有失UCG读者的高贵身分；

五、强烈建议老板把UCG放到容易看见的地方，以免小偷作案时老板走漏了眼。

——广西钟导民的购书指南十分值得大家参考

UCG影响着我，也改变着我。她给我的快乐，就好像玩《最终幻想X》用金手指调了金钱一样，是无限多的。

——内蒙古 基尼亚斯

“冰河他妈”的BGM确实好听！

-九点一五米评102期纱迦的小编寄语

《荣誉之战》的广东话挺不错（应该是香港话才对），那些方言令我听了很有亲切感。对了，那句“是好正的广东话”是谁说的？说得蛮有潜质的，哈哈哈。

——广东打机女狂热分子黄栩琰婉转地提出了自己对樊飞粤语水平的看法

To 泰坦：您老还真有时间和精力and兴趣跟国产游戏周旋啊！真服了您！

——广东 洪洋

猥琐——

——正常情况下的分号是；。不过有些时候因为排版问题，分号的字距会变小，与前一个字贴在一起，显得极为难看，如；。这种情况描述起来比较困难，所以后来美编与文编达成了默契：文编手指屏幕上有问题的分号大喝一声“猥琐”，美编就心领神会。

备受读者关心的UCG与《週刊ファミ通》的合作一直在顺利推进中。近日《週刊ファミ通》的编辑出版公司——Enterbrain的资源管理及授权部部长今村先生访问了UCG二编室。

今村先生非常重视这次的沟通，坚持在没有吃午饭的情况下与我们愉快地交谈了许久。当然，我们不能这样待客，还是尽早带领今村先生到楼下品尝了“传说中”的正宗“四川料理”。没想到今村先生竟也是个嗜辣的人，还好我们出动了两名四川人。(^_^)

本期之最

最热情的读者

盛情邀请大家来内蒙古呼伦贝尔辽阔的大草原做客！

——徐海平玩友豪迈的盛邀小编们心领了

最细心的读者

在雅克和亨利的家中，有一部游戏主机摆在地上的角落里，而这台机器居然是——1995年松下公司出品的3DO！我不了解法国现在是否还有人在玩3DO，但是雅克大叔，您至少也得给儿子买台新点的游戏机吧……

沈阳 PENPEN

表情最丰富的读者

……看得我先是一脸茫然，后是一脸释然，再是一脸悲愤，最后是一脸无奈！于是，就只好提笔把愤怒转化为文字抒发出来！

——四川的陈冉看到101期“焦点”栏目中出现的严重错误后脸色飘忽不定。

（目前来信指出此处错误的读者不少，在此给大家致上深深的歉意。）

最奢侈的建议

建议在《UCG十周年特辑》的包装盒材料上选用中性钢、钛合金、金刚石等又硬又不会变形的材料。

上海的罗辰抚摸着自己那在邮寄中被弄损包装的五周年特辑，愤愤地说道。（邪魔天使的朋友邮购了一套《战国无双》限定版，结果邮局直接在限定版的精美包装盒上盖上邮戳、贴上标签寄了过来……）

读者眼中的小编之最

阿修罗的造型最像勇者，纱迦的表情最颓废，猫太最可爱，卡伦最不合群（画风关系），D·S最流氓（赤裸上身），LIKY最像猴子，星夜最像姐姐（内八字腿），胜负师最老土，GOUKI最霸气，多边形最酷，邪魔的衣服最像小丑，泰坦的眼神最放电，SOUL最像印第安人，沙罗最没特点。

——陈坤

NANCY：我是一个超油抄板，从总第19期就开始买贵杂志了。这次的《潜龙谍影 历史》是不是全是错版啊，我的那本就是。翻开书的第一页是倒数第一页，所以要从后面开始看，并且还要把书倒过来看。如果是只有我的书是错版的话，那可是珍品啊，我希望是只有我一本是这样的。最后祝小编们身体健康，多玩游戏少烦恼，游戏多时不要为钱而烦恼，记得一句话：吃光，用光，身体健康！

你的书的确是错版。不过指望《潜龙谍影 历史》像错版邮票一样价值倍增，似乎有些不现实。大批量印刷中，出现一两本次品也属正常。如果哪位读者不幸遇到次品，请将其寄回兰州，我们将免费为您更换。

四川 徐嫣红：2004年4月B Gamehalo中的《最终幻想X－2 国际版＋最终任务》MV《给你》是小编们自己剪辑的吗？巧妙地将“X”和“X－2”的画面结合在一起，很感动。

这可不是我们剪辑的，只要打过《最终幻想X－2 国际版＋最终任务》的最终任务部分，就会看到这个MV了。不过众小编中，对“FF”最有感情的泰坦是剪辑高手，有时间的话会放出一些由他剪辑的MV让大家点评的。

北大荒：感觉像《怪大战》这样的游戏还是剧情比较重要，一般玩它对于故事的了解有所帮助，可是同时失去了很多细节上的乐趣。许多游戏的乐趣就体现在细节上，像《影之心II》的幽默也许是我们这种只有时间看攻略而没时间亲自体验的人所无法领会的；而像《装甲核心》这样的游戏基本不要剧情你就自己看着办吧。另外还有一个小建议，以后能如再遇见像《影之心II》这样的游戏可以在攻略后面留一个小的TIPS，专门讲游戏里的搞笑台词

建议收到。不光是文字，我们还可以通过Gamehalo制成影像。不过有时候这种细节得结合剧情来看，单抽出来的话就没意思了。

哈尔滨 孙涛：我是一名银行保安，夜里常常和队友一起玩PS2（当然是在保证安全的前提下啦），可是有一回遇到上级BOSS突击检查工作，还真是好险呢。我的白色GT限定版PS2当时被放到银行监控机上，BOSS看见后问这是什么东西？我说这是新型监控器，专门录制银行工作时的影像（其实当时里面播放的是《Gamehalo DVD 3》……）。BOSS临走时说索尼的监控器不错，我回答“那是那是”，可心里却像玩《寂静岭》时一样“扑通扑通”地乱跳！汗……

当真是惊心动魄的经历，连我都不禁替你捏了把汗呢。最后，还是要提醒你一点，工作时间——尤其是银行保卫这种需要有高度责任感的工作，绝对不要做其他的事情，尽职尽责才是敬业的表现。

内蒙古 费恩超：本期（100期）最差非“读编往来”莫属，你们总是在这个栏目里刊登提倡熬夜打机的文章，难道你们不知道熬夜打机的危害吗？我国大多数玩家都是处在生长发育期的青少年，熬夜打机不仅损害他们的身体，还耽误学业和工作。本来事物是两面性的，有害也有利，你们作为中国游戏界的导师和引路人应该帮助玩家抵制不良游戏习惯，把大家带向游戏光明的一面，但你们……中国玩家在经历了十多年的黑暗生活后终于迎来了平反的这一天，许多家长就是担心游戏的负面影响而不让孩子碰它。对于你们因职业的特殊性而驱使自我熬夜奋战的生活我很同情，请你们保重，但不要去误导青少年玩家。

其实那封来信只是一篇搞笑的短文，我

本期编辑部流行游戏

网球王子 Smash Hit！ 2	4人	邪魔天使等
WE7 国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦等
星之卡比 镜之大迷宫	4人	阿修罗、LIKY等
VR战士4 进化版	2人	胜负师、GOUKI

进入游戏淡季后，大家都玩起各自喜爱的游戏来了，因此票数相对比较分散。比较特别的一点是，在新同事的带动下，编辑部里忽然一下子多了不少玩《网球王子Smash Hit！ 2》的人，每天下午下班之后都聚集在邪魔天使的电脑旁大战。虽然目前这支队伍还没有正式进驻编辑部的大电视，但大电视的常客——以GOJKI为首的《WE》一伙已经感到了危机，每天吃完饭后要做的第一件事就是立刻抢占大电视。

NAMCO投资的食物主题公园“大阪面城 全是浪花面”自2003年10月7日开业以来，不到半年时间内就已经接待了200万名顾客。没想到NAMCO不但会做游戏，做面也是一把好手啊！对NAMCO的敬仰之情有如涛涛江水，连绵不绝……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98～103期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑，定价16元；《Gamehalo DVD》Vol.1、3、4，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

也早已注明“此意见仅供参考而已”。熬夜的确很伤身体。事实上不光是熬夜，长时间游戏就会产生危害。大部分日版游戏都会在进入标题画面时提醒玩家注意适时休息，就算不在游戏中提示，类似的警告在说明书和包装盒上也可以找到。不过话说回来，玩游戏玩得正开心的时候，谁又会注意自己玩了多长时间呢？建议大家参考河北张霖的建议：玩游戏前先上好闹钟，设定为每小时响一次，这样就可以适时休息了。

四川 李高桥：小女子最近终于发现，原来猫太是GG！天啊！可惜了那一双水灵灵的大眼睛和可爱的樱桃小嘴，怎么会是个……俺原来一直以为猫太只是一个有点发育不良的小MM，现在才明白是没戴眼镜造成的结果啊！

……原来一直以为只有男性读者才会在知道猫太的性别后悲痛欲绝，现在才明白“卡哇伊”无论在哪个群体里都是王道啊！

广东 陈昱明：在贵社发出的邮购刊物、发送礼物用的大信封都印着“游戏机”三个大字，这令使部分收件人受到巨大的环境压力。例如有次你们寄给我礼物的邮包被老师发现后，我被其狠批了一顿。所以能否用别的名字代替信封上的“游戏机”三字？

当初考虑采用这种信封，是觉得如果用普通信封寄的话会显得很没有诚意。的确，“游戏机”至今在很多学校里还属于违禁，如果有这方面顾虑的话，请勿用校址，这样可保平安。

河南 贾萌：关于Gamehalo，我家有一个惯例每隔一个星期的周日下午，老爸、老妈和我都会“排排座，看碟碟”。现在还记得老妈被《零红蝶》吓到时和老爸一眼认出“那个武士是金城武”时的情景，总之，我先在这里代老爸、老妈向全体小编致意！

不知不觉中，Gamehalo已经达到了可以全家同乐的高度，这实在是让我们做小编的既出乎意料又受宠若惊，今后的Gamehalo一定会越来越精彩的。顺便说一句，对于长时间离家在外工作的小编们而言，像贾读者这样温馨和睦的家庭生活实在是让我们憧憬啊。

浙江 岳翔：由于UCG的素质超强，我的座位成了阅览室，我也就成了专门提供UCG的图书管理员。刚开始还没出什么乱子，可后来我的UCG经常被挖空一块，甚至缺页。赠品和VCD更是难逃此厄运，尤其有一次，赠品是《机战α》和《最终幻想X－2》的贴纸，有人居然把琳和尤娜的那张给撕走了！我顿时怒火中烧、怒发冲冠、忍无可忍……现在一想起这件事还感到有股想扁人的冲动，那些人的素质……唉，他们难道忘了冯导是怎么教我们的吗？“做人要厚道！”

十分同情你的际遇，类似的情况在编辑部也很常见呢，这句话也正是泰坦的口头禅——每当他买的水果带回编辑部惨遭哄抢后，他总是一脸悲愤地怒斥众人：“你们怎么这么不厚道！”当然，众小编对此一向是无视的，因为他也经常“恶意炒作”他人的零食。

▲天津的王征为庆祝《游戏机实用技术》百期纪念，寄来100张8分邮票、100枚硬币和一本总第100期杂志，可谓独具匠心。据小编调查：这100张邮票为普无号“文革”普通邮票中的第一枚，发行于1969年10月1日。

寒暄不多说了。关于多少期杂志刊登完一个完整剧情攻略的问题，我认为像《樱大战物语》这样的游戏，一般情况下，日语苦手的玩家应该会很希望看到一个详细完整的剧情小说；而像我这样的半吊子日语水平的玩家，故事剧情能看懂个八九不离十，有个概括就足够了。不过完全不懂日文玩家可能占多数，所以《樱大战物语》这类日常生活剧情较多的游戏，小说攻略登个两期就够了，我想半个月大家都能等。但如果是《潜龙谍影》、《异度传说》、《最终幻想》这样涉及各种专业技术领域词汇较多、剧情极为复杂的游戏，就一定要靠各位日语达人的帮忙了。因为就算有一定的日语基础，虽然常见的语法句型都接触过，可单词无论如何也是个大问题（特别是外来语），更何况是那些极为复杂的句型了。所以这样的小说攻略登个三五期也没什么问题，只要能搞懂故事内容。像《仙乐传说》的几期稿子我觉得不错，流程攻略和剧情攻略分开（先流程后剧情），这样既解了燃眉之急，又补完了剧情。

总的来说，我个人不希望因为要在短期内登完一部攻略而牺牲文章的质量。

北京 宁凡

上期卡伦在攻略结尾中征求了一下大家对剧情小说的看法，目前已经陆陆续续地收到了一些反馈，这封来信可以说是比较典型的代表。归纳一下目前收到的意见，大致如下：1.中国玩家中不懂日语的人占绝大多数，对于剧情小说基本上都持欢迎态度；2.文章质量最重要，除此之外好商量；3.对于剧情特别优秀的作品可以放宽对页数和期数的限制。欢迎大家继续提出自己的看法。

下期是《游戏机实用技术》2004年6月A 总第104期

更多大作详情公开！

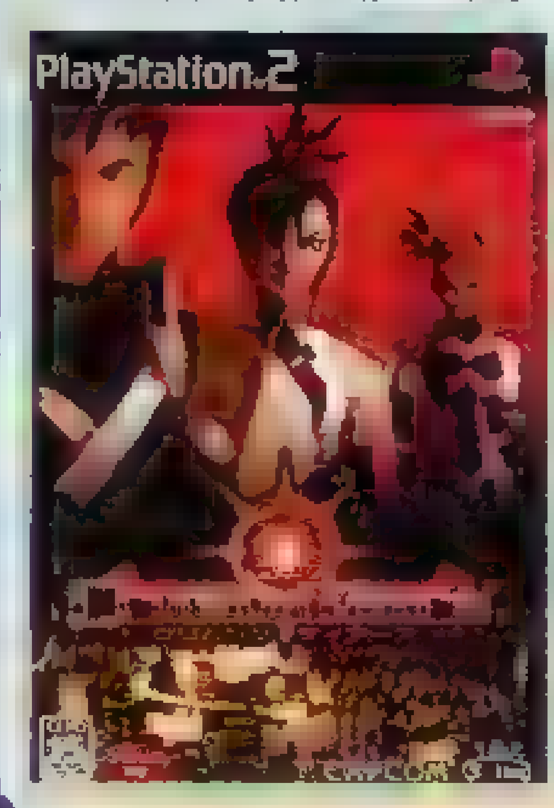
《最终幻想XII》、《重生传说》、《仙乐传说》、《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》……这个名单还可以开下去，怎么样？动不动心？

更多栏目给你惊喜！

继“十大”开张、排行榜加入欧美版、MOBILE ZONE开通短信服务之后，下期会还有更多惊喜等着你，欲知详情就不要错过！

更多精彩内容，尽在6月A！

由CAPCOM、SPIKE、DREAMFACTORY联手打造的新概念动作游戏，不但创造性地采用了卡通渲染技术＋迷宫即时生成系统，还加入了“街霸”的角色形象，可谓近期PS2玩家不可错过的大作。



猩红之泪

混沌时代Ⅳ 新天魔界

IDEAFACTORY开创了“千人对千人”的《鬼魂力量》后，又开创了RPG+SLG的本系列。虽然系列知名度不高，但丰富的游戏性和靓丽的人设使得越来越多的玩家加入其中。

星之卡比 镜之大迷宫

任天堂的超可爱明星卡比再登场，新加入的4人联机模式乐趣十足。对于这样一款优秀的游戏来说，仅仅制作攻略是不够的，全部隐藏要素公开才是我们的目标！

对于喜爱动作游戏的掌机玩家来说，本作绝对是他们的不二之选。虽然本作的系统并没有发生质的变化，不过对于FANS来说，看到ZERO归来就已经足够了

E3大展一触即发！

请关注E3前瞻报道！

看过本期的特别企划后，你是否已经把目光转向即将召开的E3展呢？本次E3展最令人关心的话题当属NDS与PSP的对决，此外PS3、Xbox2也有望揭开神秘面纱。虽然E3大展在5月召开，但现在公布的众多情报已经足以令所有玩家心跳加速了。从下期开始，本刊将连续三期为您献上关于2004年E3展的权威报道，不容错过。

Gamehalo

收录《皇牌空战5》等最新影像！

泪魔天使

▲总觉得A叔还是脏兮兮的比较好看。(^_^b)

◆老游戏回顾继续中，这次是《星海》(中途间歇地玩了玩《烈火》和《封印》)。如果不出意外的话下一个将会是《星海2》。(星夜：—_—b)

◆《传说》的两作公布了，《仙乐》还有新要素增加。一直对矿山那扇无法打开的门耿耿于怀，希望这次不要让我的期望落空。(落空了也没关系，有的玩就行^_^b)

◆近期的"小编寄语"里很多人都提到了某某朋友结婚、某某同学结婚，回头一看才忽然发现，原来我们都这么大了。感到自己很幸运，原来玩游戏都玩了这么久了，而且热情丝毫没有减退。有人说玩游戏的人容易保持青春，此话不假，要不怎么每次出去都会被认为是高中生呢……(我有那么正太么！>_<)

◆近期流行语：Then let us be rid of it, once and for all! Come on, Mister Frodo. I can't carry it for you, but I can carry you! Come on! (让我们忘记它吧，永远地忘记它！佛罗多先生，虽然我不能帮你扛起这个重任，但是我可以扛起你！来吧！)

纱迦

☆我用的电脑坏了，丢失了不少东西。丢失一点东西其实并不可怕，可怕的是我自己都不知道丢失了什么。教训就是：多备份。

☆收到了友人从渥太华寄来的美版《灵魂能力II》预约特典——一本精美的《灵魂能力II》画册。深深地感动中……

☆惊悉星爷的《功夫》竟然成了今年的贺岁片，顿时无语。等了这么久，没想到还要等大半年，真是何必呢？何苦呢？

☆胜负师天天加班制作《游戏·人》，结果某晚回家时在门卫面前鼻血流得满脸都是，吓得门卫几欲自杀。各位油炒饭们，不买《游戏·人》第七辑对不起胜负师的鼻血啊！(注：门卫非性感美女。)

☆《大航海时代ONLINE》公布。单就人设来说，个人相当满意。虽然游戏不感兴趣，不过到时候肯定会玩一玩的。

D·S

◆截稿前入手《真·女神转生III NM 仲魔名鉴》，毕竟是专业的攻略本啊，二周目玩HARD的时候可以好好参考一下了。该书前面对合体系统的研究部分乃点睛之笔，受益甚大！

◆几个朋友最近总是请我吃饭，搞得自己实在有点不好意思了，有机会的话我将再次发动"食神神功"，让他们尝尝我的手艺！要知道在外面的饭店里请来请去没什么意思啊！

◆如今做完每期杂志只能休息一天的时间了，而在这短短的一天时间内，睡一觉就消耗了大半天，实在是浪费生命啊！

◆最后的最后，由于最近气候变化异常，告诫自己好好保重身体吧！

星夜

☆看到了《超级机器人大战MX》的最新情报，这次居然可以改造武器的命中率和会心率……期待度JP！

☆购买了一套FM的《EVA》，对效果比较满意。另外还意外地找到了《魔神坛斗士》的动画，可惜素质不高，但是听到那熟悉的片头曲就已经足够找回回忆了。

☆回顾老游戏中，目前正在玩SS版的《TO》，有配音听起来就是不一样！不过感觉读盘时间有点久了……

☆这里开始流行电脑用DVD—ROM，买了不少很久以前看的连续剧，不过现在是没有多少时间看了，只能偶尔回味一下。

墨拓

◆前两天做了个梦。我梦见自己患病，去医院检查，医生说我得了非常严重的病，是什么他也不清楚，让我在外面等一下，他进去会诊讨论。于是我坐在外面，掏出PSP来玩。游戏好像是《塞尔达》的新作。过了一会儿，PSP快没电了，我很着急，因为还没存档，主角正在大海上拼命划船回去(游戏的画面类似《风之杖》)，然后感觉自己进入了游戏世界，在海里游泳，拉着船往前跑，片刻后，我游不动了，主角说：你还是快想办法存档吧，看来我们撑不到家了，刚刚救出了公主，我不想因为你失去她。我一听，马上回到现实世界，拿着PSP闯入了医生的会诊室，说要找电源，医生忙着阻拦我，因为荧光板上写着我的病情，我说我现在不想知道什么病，就想充电。磨破了嘴皮，医生终于让我背对着荧光板来到一个插座前——天哪，我居然没带充电器！然后我想回游戏里给主角解释一下，但是PSP已经断电了。于是我一着急就醒了过来。有没有懂得解梦的读者，这么莫名其妙的梦我还是头一次做……

◆周日跟LIKY去动物园，看到了大熊猫。以前我一直没见过真的大熊猫，这次有缘得见，熊猫居然拿屁股对着我，睡得正香……好在我等了一会儿，功夫不负有心人，熊猫醒了，爬行了一会儿，感觉很可爱。

◆敬请期待《游戏·人》第七辑！

卡伦

▲不知为何，近日又回想起了过去玩《RO》的那段日子。想起来，那还真是甜蜜的回忆啊，可惜，现在却已一去不复返了……

攻略那里没空间了，就在这里说吧。自从上期在《樱大战物语》的剧情小说后面做了那个调查后，已经有一些读者通过信件、Email、短信等各种方式表达了自己的意见。在此多谢各位热心的读者了。(^—^)

上次的调查收得了不错的效果，那么，这次就再故计重施一下吧。麻烦各位再看一下经典场面这篇特别企划最后本人的所提的问题，然后无论是来信、发短信、Email等方式来告知在下你的想法及选择吧。继上期后第二次不胜感激……

我讨厌期中考试(—_—+)……就是这个讨厌的东西让我和她将近一个多月都没见面了。唉……

数项神秘计划自下期开始同时启动中，情报揭载日……未定……

SOUL

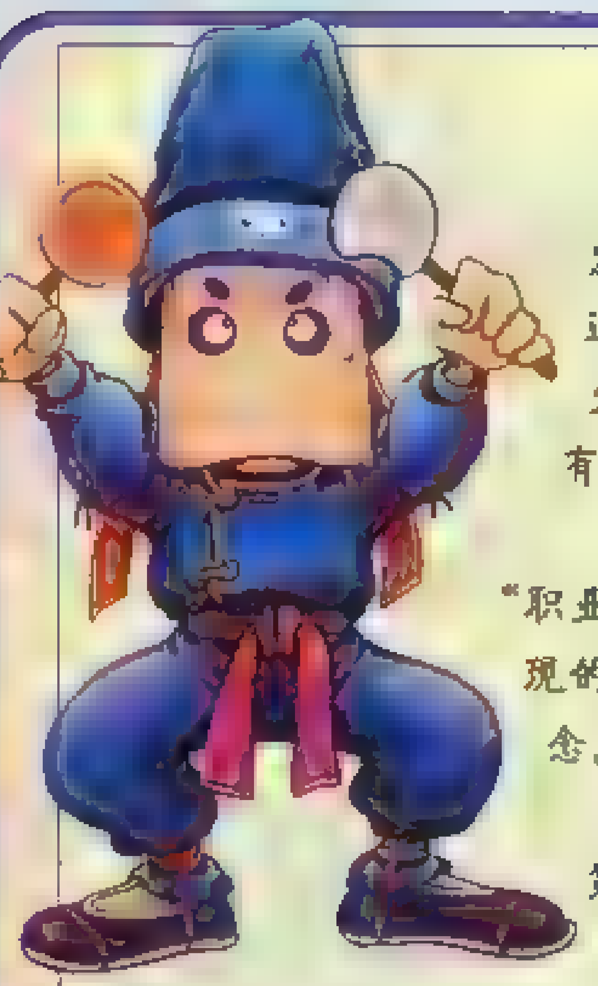
■夏天到了，有时候就喜欢喝美年达，橙味的。不知道大家在夏天喜欢喝什么样的饮料？

■E3将近，心情越来越激动了，这届E3可以说是近年来最有料的一次，会有什么样的激动人心的大作公布？《鬼泣3》？PSP原型机到底是什么样的？将公开30款游戏的NDS到底有什么样的全新游戏理念？5月中旬的E3是玩家的节日，也是SOUL的节日。\^o^/

■决定暂不开看《黑客帝国3》DVD，这部心目中的神作只能在最强的影音效果的设备下观看！嗯……或者，是在接近最强的情况下……SOUL现在甚至连花絮碟都不看——保持电影足够的新鲜感实在是太重要了，虽然去年已经在电影院看过一次了。

■最近又感觉时间过得太快了，每天都装得满满的，每天又都有许多意外发生，当然，每天都很快乐。

■现在SOUL每天参与制作UCG MOBILE中的"UCG短信新闻"，虽然只是短短一条，但该选什么新闻，该怎样在70字之内浓缩尽量多的信息量，这都倾注了SOUL等人的心血。希望所有喜爱的玩家捧场，每天都能收到至少1条令人激动人心的游戏资讯喔。\^o^/



胜负师

▲比较少用实拍照片当桌面。

★《游戏·人》第七辑发射升空已进入倒数阶段，这期间不知道又会度过多少个不眠之夜……一切皆有可能，我相信，我可以。

★做编辑至今，得了两种“职业病”：(1) 看到电视上出现的错别字会条件反射式地指出来；(2) 对星期几已经没有概念。大概编辑们脑海里只剩下截稿日和发薪日了吧。

★《女忍》第11关秀真最速在官方排第九，这次又投了第10关最速，成绩这两天就公布了。希望名次会稍好一些。

★忙里偷闲，看了《杀死比尔》，血腥度之高是我事先没有想到的。满屏的红色液体与断肢多少让人有些反胃，单纯的感官刺激加上怪异的配乐，让同场观看者无语。

★“你说你被爱情伤太多，我也懂你说的那种难过，欢迎加入失恋共和国……你说你讨厌红楼梦里女生的柔弱，坚强又会被说成冷漠。我说妹妹你别再给自己折磨，想太多，其实爱可以又简单又轻松。”

阿修罗

▲我自己其实也经常留小胡子的！（某人：那是因为你比较懒而已！）

不爽！有的事情发生得太突然，让人根本就没办法预料！不过该发生的总归是要发生的，只是来早与来迟的问题罢了！

玩爽！每天在办公室里打一话《IMPACT》和若干话《第2次ALPHA》，回寝室在床上再打一话《D》，然后睡觉……这就是阿修罗充满了《SRW》的生活……

不爽！AMAZON的发货速度还是不够快啊，我可花了那么多邮费啊！好想早点看到订购的书啊！

书爽！一下子买了8本书，当中有7本和机器人有关，难道我就是传说中的萝卜控（Robocon≠Lolicon）？（某猫：货到付款后我们一起吃伟嘉猫粮吧！）

不爽！《DQ V》的遇敌率太高了，幸好战斗比较简单……还是比较适合我这个练级狂的！（笑）

暗爽！由于在NGC和GBA游戏的拥有数量上占有绝对优势，我已经超越了某人和某人成为了新一代的编辑部游戏收藏家（自称）！

沙罗

本月多少有些不愉快的事情发生。面对挥舞着魔爪的“达人”们，我是应该赞扬呢，还是应该鄙视呢？

许多读者来信反映，《DQ V》的攻略中没有加入剧情，实在非常遗憾。确实如此，由于各种各样的原因……不过会有的，请大家等一等吧……

《空之轨迹》6月推出，不知道会有多少人期待这款《英雄传说》的最新作呢？据说这游戏在台湾地区倍受期待，已经有许多玩家订购。要是以后也能够推出家用机版就完美了……

▲偶像啊！偶像！

猫太

◎上一期完成了《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》的攻略后发现身体有所不适，想不到在两天后果然得病了——感冒！按照以往的速度一般在两天内可以康复，但这次竟然折腾了5天才开始好转，可见自己的身体越来越弱了……

◎发觉自己有好长一段时间没有跟同学们联系，不知道他们现在工作顺利否。

◎猫属性预言——凶！很多事情的表面只是一层虚假的掩饰，在没有任何证据之前千万不能随便决定事情的好坏哦！

◎在E3展来临之前出现了好多传言，有不少还是非常吊人胃口的消息，希望到时候能出现更多的惊喜。

◎《蜘蛛侠2》于6月30日首映，大期待啊！偶像，我的偶像哦！（纱迦：放弃吧！猫怎么能爬墙呢？）

◎突然很想再玩一次SFC上的几款经典作品，但感冒刚好，还是不要搞得太晚好呢！

◎看来要找个机会外出走一走，很久没有出过远门，偶尔应该放宽一下自己的眼光，感受这个世界的气息。

多边形

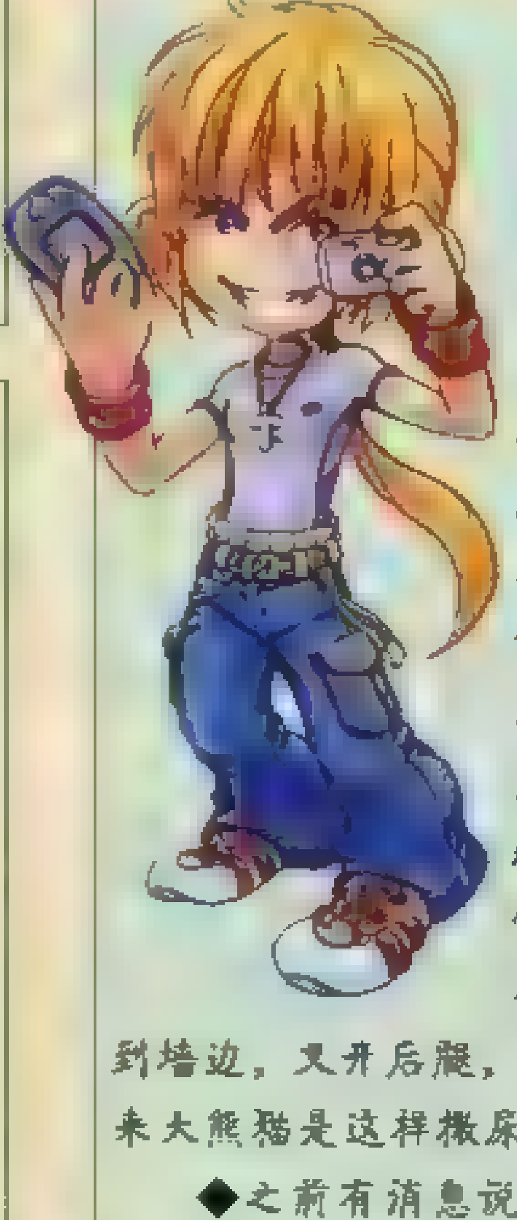
▲这可不是国内那种15元的ZK版哦。

○香港的好友Winnie帮我买来了原版的《无间道Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》，虽然贵了一点（每张近90港币），不过看着自己期盼已久的东西入手，还是大兴奋！Thanks a lot，Winnie!!!(*^_^*)

△拿水杯去打水，站起来的时候看到Xbox上放着一张PS2的游戏碟（DVD版），拿起来放入电脑的CD-ROM，然后用鼠标双击Winamp，还没等它启动，就打开IE，却又拿起NGC的手柄……最后自己都忘记自己要干嘛……(-_-b)知道处于这种状态意味着什么吗？

□爱，到底是要和她在一起，还是远远地看着她幸福呢？

×I have already made my decision. I wish...no...I believe that I will get a good ending. How about you?



LIKY

▲大熊猫是这样撒尿的。

◆上周日去了野生动物园，回想起两年前去的那一次因为没相机而遭受的惨痛回忆（因为当时自己还没相机，租用了公园门口的劣质相机，导致后来洗出来的相片惨不忍睹），现在拿着自己的数码相机故地重游，唏嘘不已。因为是周日，动物园的游人很多，不过看到大部分都是小孩子们，我们几个大人似乎还有点不好意思。同行的泰坦君此行的最大目的是来看大熊猫，他自称长这么大还没有见过真的大熊猫，令我们惊奇不已。此后在大熊猫馆泰坦君的愿望终于达成，可惜的是那只懒懒的家伙起先一直趴在地上用肥肥的屁股面对泰坦君好奇的眼光，就在泰坦君觉得索然无味的时候它终于慵懒地站了起来，然后蹒跚着走到墙边，又开后腿，对着墙撒了一泡尿，泰坦君的脸上顿时露出了满意的笑容——原来大熊猫是这样撒尿的。

◆之前有消息说N-Gage要推出改良版型号，一直期待着它的机能有什么大的改进，比如加入摄像头之类，结果发现新型的N-Gage QD是一个大幅缩水版的机器，令人失望不小。现在只希望NOKIA能尽快推出真正的N-Gage 2，在外形、机能上都能给人惊喜。

GOUKI

■我们也有了自己的世界性大赛，《WE》FANS这下可以摩拳擦掌了吧！

■《24》第一季顺利结束。正如预想的那样，最后一集结束得给人一种很不甘心的感觉。第二季已经入手，剩下的事情就是找个时间一口气看完了。哇哈哈……

■最近比较关注的游戏是《横冲直撞3》（DRIV3R）——这可是个有来头的游戏！制作公司Reflections的前一个作品是GOUKI相当着迷的《特技人》！希望《横冲直撞3》别让人失望。

■很久没有踢球了，大约一个月了……事情是这样的：有时间的时候没球赛，等有球赛的时候呢却又没时间了……

■写这期寄语的时候正在看中国对伊朗。希望中国队好运。

文：LIKY

推荐 Our Choice

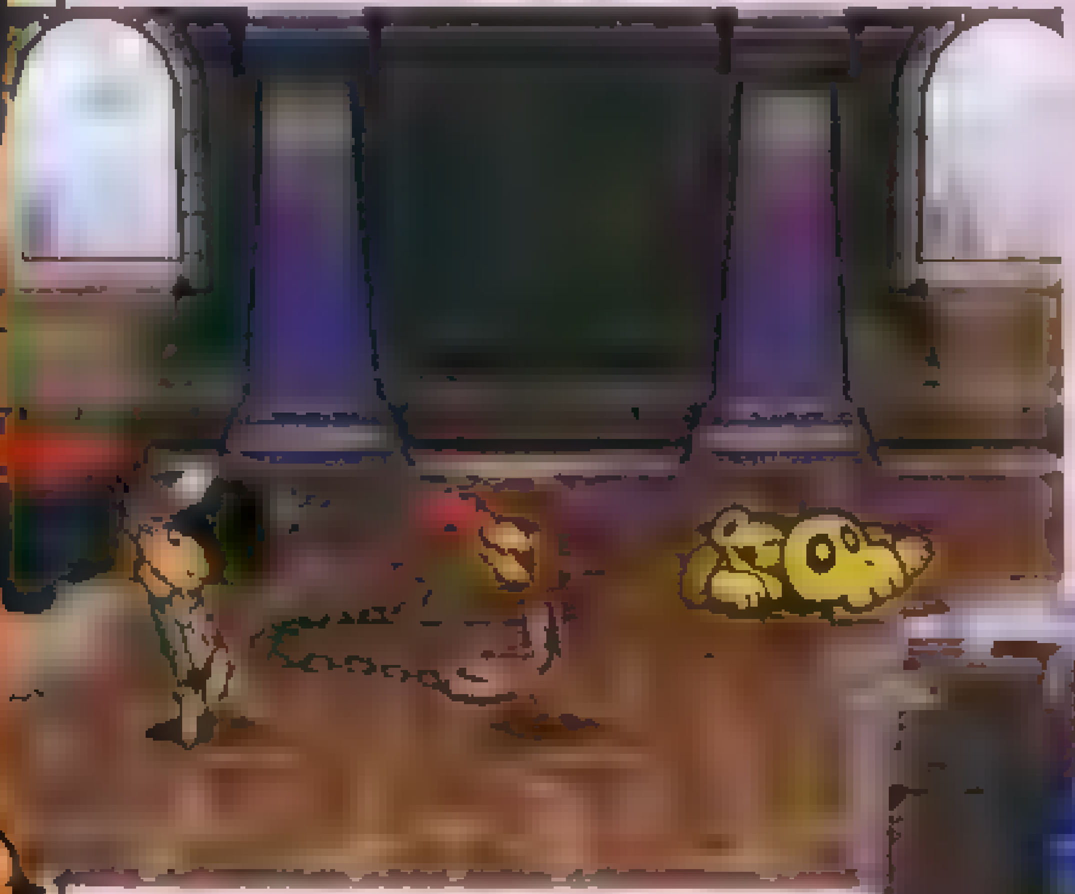
马里奥故事2（暂名）	NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS	A·RPG
NGC マリオストーリー2（仮題）	预定2004年发售	日版
人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

马里奥故事2（暂名）

不久前GBA版《马里奥和路易RPG》让不少玩家领略到A·RPG类型《马里奥》游戏的无穷魅力，现在NGC版的A·RPG《马里奥》游戏《马里奥故事2》也将闪亮登场了。本作是N64版《马里奥故事》的正统续作，纸片一样的角色造型是游戏最大的特色，在强调操作性的同时又融入了搞笑的剧情也是游戏的魅力所在，该作无疑将是NGC上又一款值得期待的重头大作。（关于N64版《马里奥故事》，当时游戏创造性地将角色造型全部纸片化，获得了意想不到的滑稽效果，所以随后美版推出时，游戏名干脆改成了“PAPER MARIO”，即“纸片马里奥”，而近期在神游机上即将有这款游戏的中文版登场，有条件的玩家不妨在NGC版《马里奥故事2》到来之前先去体验一下中文版《纸片马里奥》吧）

独具特色的纸片角色

作为2000年N64版《马里奥故事》的正统续作，本作的风格与前作完全一样，游戏采用3D场景+2D角色的画面表现方式，而更独特的是游戏中所有的角色都如薄薄的纸片一样，即当你从正面或者背面看角色时他们都很正常，而当他们转身成侧面时就可以看到他们都薄得跟纸一样，十分有趣。这样的造型使得他们在游戏中也具有与平常不一样的行动能力，比如从高高的地方掉下来不会像平常那样垂直落地，而是像纸片一样慢慢飘下来（瓦里奥大人的一项得意变身特技也是这样的哦，被大铁锤砸成扁扁的纸片形状然后从空中飘下来）。

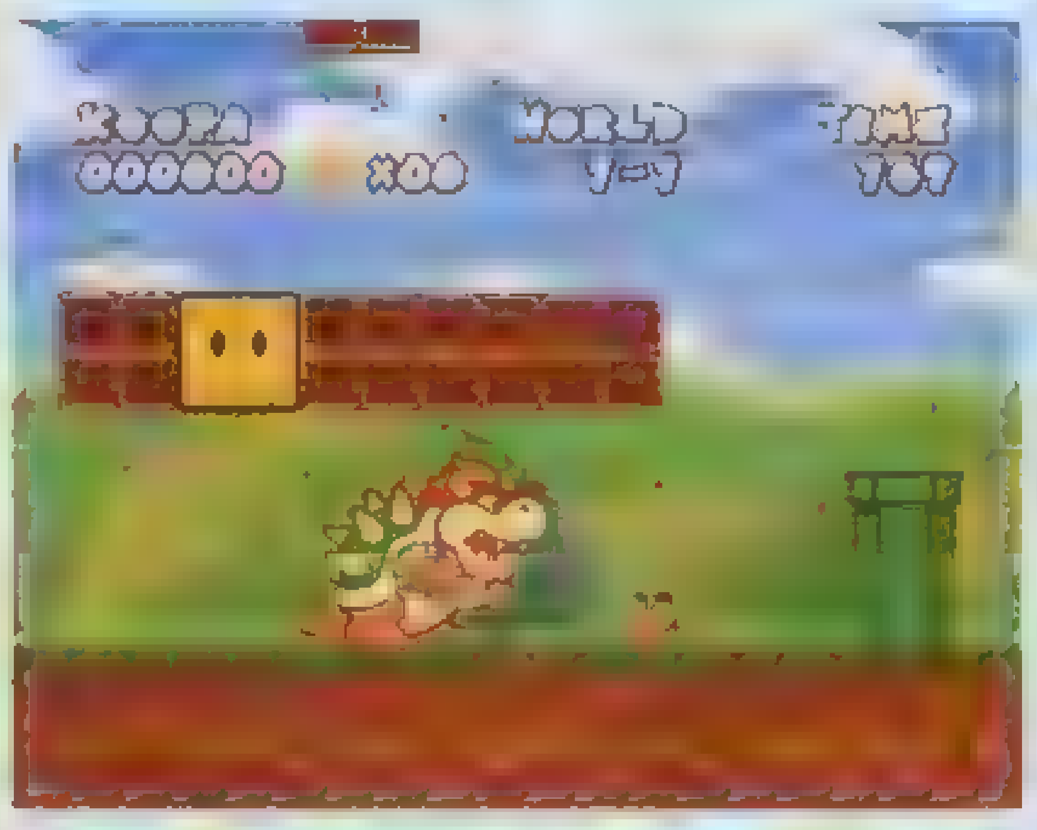


▲纸片一样的角色造型是游戏最大的特色，看扁扁的马里奥和乌龟，样子真是滑稽。

▶这种没有厚度的身体形态可以产生许多意想不到的行动方式，比如像这样变身为纸飞机。

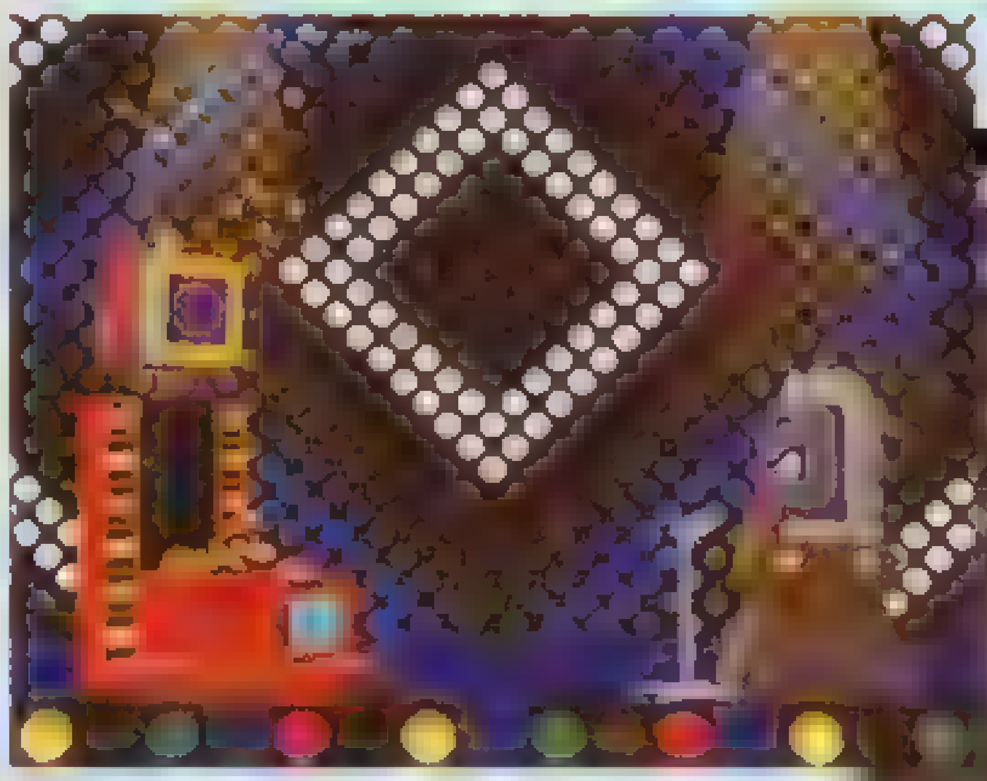
游戏花样真不少

游戏是以马里奥为主角展开的冒险物语，基本的进行方式就是不断打倒敌人、解开各种谜题和机关，一路前进，但是本作的冒险之旅充满了各种丰富的游戏要素，大量的迷你游戏和搞笑的事件使得游戏方式极为多样化。马里奥在游戏中会遇到各种同伴和敌人，有时候要与他们展开迷你游戏的对决，有时候还要操纵其他的角色进行特定的关卡冒险。



◀难道这是《超级“库巴”兄弟》以库巴大魔王为主角的大冒险？

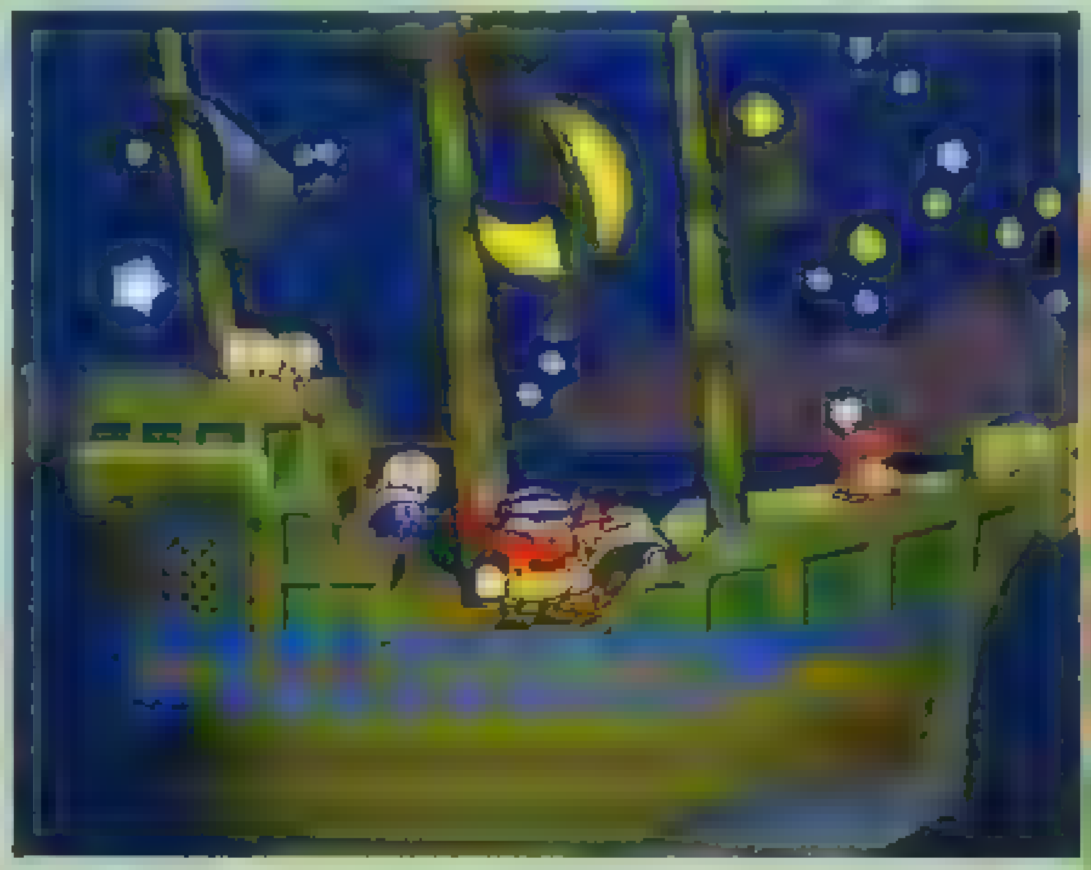
▼可以操纵碧奇公主进行解谜，在前作就已经有这个设定了。



●[illegible]在接受主持人的提问。

会展开怎样的冒险呢？

前作中，马里奥是为了救出被库巴大魔王抢走的碧奇公主以及夺回“星之杖”而展开了冒险，那么本作他又会展开怎样的冒险呢？目前官方还没有透露任何剧情上的情报，但是根据“《马里奥》系列”一贯的传统，肯定与“万年绑架女”碧奇公主脱不开关系，不知道这次又会被谁绑架去，当然库巴的嫌疑仍然是最大的。从目前所公布的画面看来，本作的冒险舞台相当广阔，从大海到天空，从城堡到村庄，场景相当丰富而富有特色。在不同的地方马里奥会遇上许多性格各异的角色，有些角色在前作就有过登场，而有些则是第一次出现，玩过前作的玩家也许能在本作中找到不少熟悉的角色，甚至还能找到熟悉的场景哦。



▲乘坐着海船行驶在大海中，从船长的一身打扮看来，这艘船难道是海盗船？

▼在这个村子里马里奥遇到了一个头上顶花的家伙，这个家伙在前作也有过登场哦。

▲飞空艇也登场了，已经飞到云上面了，这里会有一个新的世界吗？

©2004 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS

游戏的魅力所在——强调动作要素的战斗系统

从已推出的三作A·RPG类型的《马里奥》游戏（即SFC版《超级马里奥RPG》、N64版《马里奥故事》、GBA版《马里奥和路易RPG》）都可以看出，该系列的最大的一个魅力就体现在战斗系统上，这是一个强调动作要素、强调玩家操作技巧的战斗系统，这次的NGC版《马里奥故事2》同样也继承了这一特点，战斗系统的基本形式是采用传统的回合制，通过指令选择来进行各项行动，但是在指令选择式的行动中游戏又融入了丰富的手动要素，经常需要玩家在合适的时机完成某些特定的按键操作，比如选择跳跃攻击时，当跳到敌人头上立刻按下A键可对敌人造成更大的伤害。这只是一个最简单的例子，游戏中还有许多更复杂的比如按键连打、按键组合之类的操作，对玩家的操作技巧有相当高的要求，正是这种高挑战性的战斗形式使玩家能在战斗中找到更多的乐趣。

▶使用锤子攻击敌人时，要先将摇杆推向左，当五角星标志闪光时再立刻松开才行。

▲当使用道具"五角星"之后马里奥便能使出特殊的必杀技，又会是怎样的操作方式呢？

▲▶ 跳到敌人头顶上适时地按下A键，如果出现"ナイス"(NICE）字样就表示成功，可对敌人造成更大伤害。

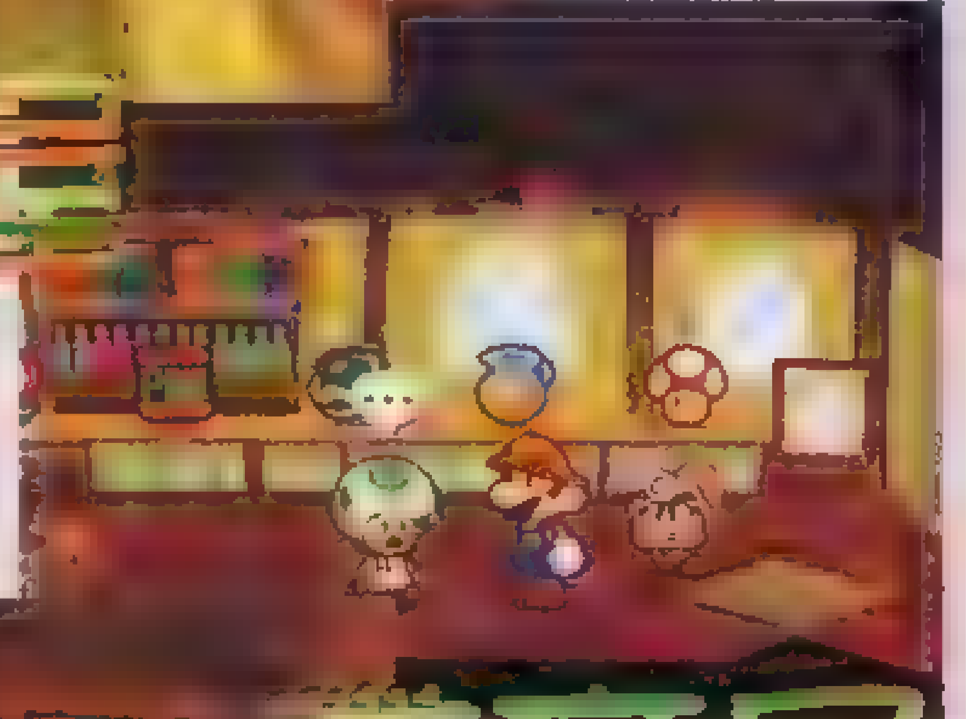
冒险中的有用设施

在RPG游戏中少不了道具店、宿屋等场所，这都是对冒险大有帮助的设施，本作当然也少不了这些地方，让我们来看看都有哪些。

宿屋

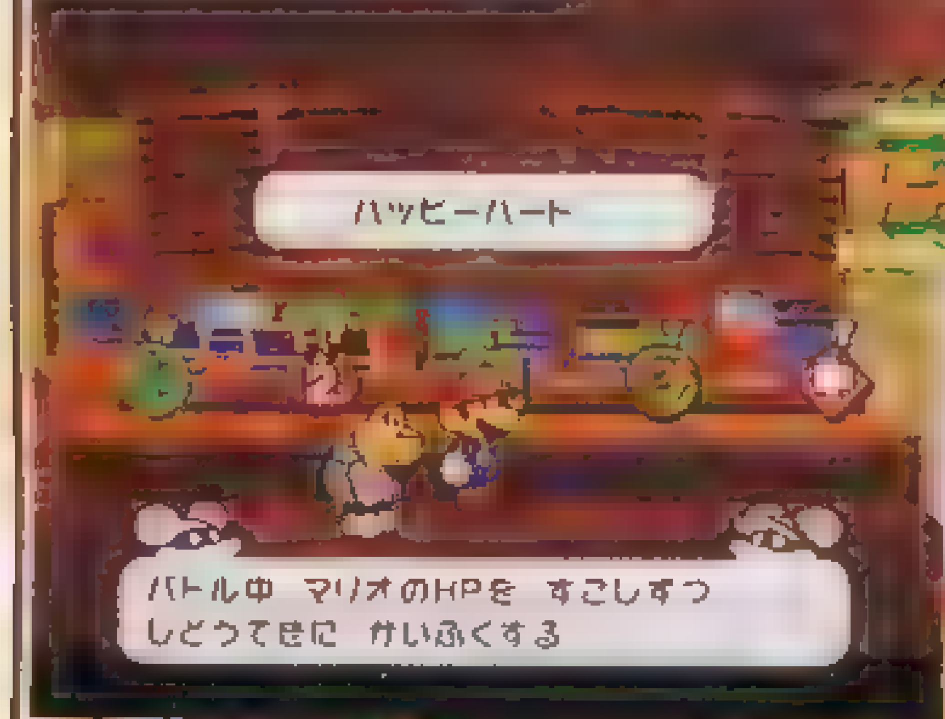
◀与敌人战斗时难免受伤，如果体力值不够了要立刻来这里休息，回复体力。经营宿屋的是拄着拐杖的蘑菇老头，不知道他开的店是不是免费的呢？

道具屋



▶道具屋里能购买的道具都是在战斗中能发挥巨大作用的好东西，比如攻击敌人的火龙花，回复自身体力的红蘑菇等。

徽章屋



◀ 徽章屋能买到各种效果的徽章，这些徽章装备后有的能提高能力值，有的还能获得一些特殊的技能。

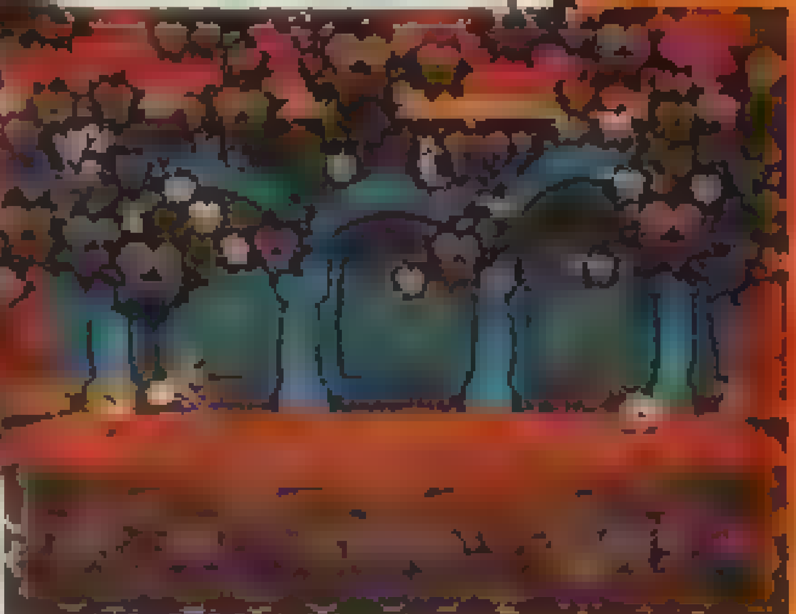
存档方块

▶ 这种标有"S"字母的方块就是存档方块，只要顶一下它就能进入游戏存档画面。

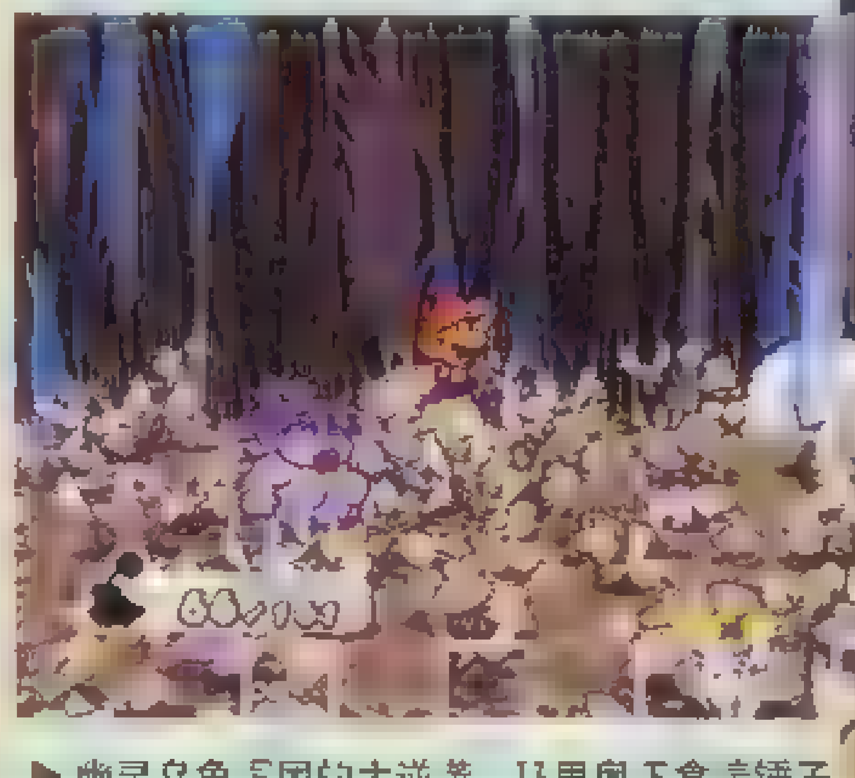
数量众多的敌方角色同时出现

当马里奥在地图上与敌方角色接触时就会立刻进入战斗画面，不过在本作中还会出现一种马里奥一个人面对数量众多的敌人的特殊战斗场面，此时就不再是普通的回合制战斗了，而是一种特殊的战斗方式，马里奥必须找到一种特别的方法来干掉这些敌人，至于是怎样的方法，就需要玩家仔细观察，然后发掘出有效的攻击手段，如果能找出敌方大军的弱点，也许很轻松地就能将它们一网打尽。

◀ 天上掉下无数只黑毛毛虫敌人，马里奥顿时陷入了敌方黑毛毛虫大军的包围之中，这下可惨了。该怎样对付它们呢？如果仔细观察，可以发现其中有些毛毛虫的颜色是不同的，也许敌人的弱点就在那里吧。



▼ 同样是陷入了大量敌人的包围中，看左下角的数字，难道是要干掉101个敌人后才能脱困吗？



▶幽灵乌龟军团的大逆袭，马里奥手拿着锤子不断砸，可是敌人数量实在太多了，该怎么办？

香港著名游戏周刊杂志与大陆精英编辑联合制作的TV.GAME专门志
GAME科技风
东瀛采风
游戏趣闻与制作人访谈
欧美看台
欧美游戏厂商专题报道
马里奥的故事2
生化危机：爆发 FILE 2
J联盟制造职业球会'04
洛克人ZERO 3
DOOM 3
九怨
勇者斗恶龙V 天空的新娘
怪物猎人
《生化危机》系列 完全白皮书
ISSN 1671-7341
游戏旋风
海报
5月A现已上市
全国热卖中！
5月B将于5月1日全面上市！
超值赠品！
最终幻想 X-2 钢琴曲精选合集
FINAL FANTASY X-2 PIANO COLLECTION
醉人的游戏音乐，邀你共享！
最速实用！
超绝5连发
洛克人ZERO 3 完全解析攻略
猩红之泪详解迷宫指南
红之海 2 达成任务完全指导
新天魔界 混沌时代IV最速上手攻略
九怨 剧情式小说流程攻略
内幕式企划
不看后悔！
PS 10周年纪念诞生秘史
一书在手，游戏世界任我游！

EMS中国分区代理成立
深圳市深南中路赛格广场二楼2573柜台
电话：0755-83685371 联系人：农小姐
怡汛有限公司（EMS）是从事研发和生产电视游戏机及电脑周边产品的公司。公司经过十年来的不懈努力，在电视游戏界中以具有相当技术实力及生产规模而著称。
为能让国内的游戏迷们尽早尽快的享受到高科技电视游戏带来的快乐，我们力求把最新的技术和产品带入到国内市场。
请您提出宝贵的意见以使我们的产品更适合国内的游戏迷们需要；并热邀您的加盟，成为我们的代理商。
公司地址：香港九龙长沙湾道883号亿利工业中心208-211室
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：（国外）胡小姐 melody@hkems.com
（国内）温小姐 helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

南京风云电玩
电玩时尚，游戏精品，服务热情，真诚待客！
五月特惠
PS2 50006 /50007 型主机+原装震动手柄+电源+AV线 1480元(送DVD游戏30张)
PS2 39001 型主机+原装震动手柄+电源+AV线 1380元(送DVD游戏30张)
PS2 50009 型主机+原装震动手柄+电源+AV线 1988元(送原版游戏一张)
全新 PS ONE141 型(主机+原振+原装液晶屏+电源+AV线) 1180元(送原版碟一张)
★新店地址：福中数码港3楼322(新街口大洋百货旁) 即将开业，敬请关注！
任天堂神游机 全国统一零售价：598元
送五款正版中文游戏+价值48元神游票一张
EZFA 256M 570元 128M 390元
EZFLASH2 256M 590元 128M 470元
XGFLASH2 LITE 256M 480元 128M 348元
XGFLASH2 TURBO 256M 600元
EWINFLASH 256M 490元
新慧福智慧宝盒套装 128M 198元
新慧福智慧宝盒单卡 128M 98元
本公司为EZFA烧录器、EWINFLASH烧录器江苏地区总代理，XGFLASH、EZFLASH江苏地区总代理。诚邀省内各地经销商。
本公司为船长游戏机配件产品南京总代理，品种齐全，欢迎选购
XBOX 港版／日版 1630元
GBA SP 手掌机（美版） 750元
GBA 手掌机（港版） 490元
NGC 主机（美版） 1150元
PS2 原装黑金刚记忆卡 105元
PS2 GT4 罗技原装方向盘 1570元
索尼(SONY)原装 PS2 专用液晶电视 2780元
最新日本动画卡通 DVD 5元／张
★凡在本店购买PS2主机、XBOX主机均保留一次性开机画面，原厂封条。有质量问题，七天内包换，免费一年保修，终身维修！并为XBOX提供升级服务！
鼓楼店：中央路63号(鼓楼隧道北口、原五星娱乐城旁) 电话：025-83249216 联系人：李先生
鼓楼二店：中央路28号(市口腔医院与麦当劳中间) 电话：025-83612540 联系人：王先生
新街口店：福中数码港3楼322(新街口大洋百货旁) 即将开业 敬请关注！
邮购部

游戏线道
Game Express
掌机大革命!!
拥有超过1400款以上的游戏让您免费下载
还可下载电影 动画 MTV
功能最强的搜索引擎 让您轻松找到您想要的游戏
采用最新技术 无须等待 马上下载马上玩
不需要额外安装任何软件 只需"Q-BOY",一切都搞定!
具有超强金手指功能
建议零售价
¥218
广州游龙产品展示中心
电话 020-83863258 手机 13538762935
客服专线 020-87625870
客服邮箱 q-bus-2@126.com
伊柏亚科技有限公司
全新FLASH卡片
电影,动画,MTV
寿命更长,超值享受!
www.anyplay.net
玩
北京市白云电子 010-84044276
电话 (广州)020-81013407
上海市普陀英鸿家电商行
电话 021-62445829
广州市文园电器城3楼迅发电器行
手机 13602821719
广州市南大商场2楼光利电器行
手机 13503000145
游戏拍档™
BUS

GBA充值卡是厂家根据国内玩家的实际需要，精心推出的一款可反复烧录的充值卡带。是专门为商家量身定做的支持多种目前流行的性能优越、价格低廉的烧录平台充值卡带。采用硬件记忆方式，真正的全兼容。

以其稳定精良的质量，极高的性价比，投放市场以来，深受广大玩家、商家的欢迎和推崇。

GBA充值卡

国内统一零售价：

64M全兼容 50元

128M全兼容 100元

玩家的惊喜，商家的无限商机，一切让品质和价格来说话！

欢迎国内商家共同开发市场！

联系人：郑生 13813713670

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编 200021 收款人：王君泰

主机	价格 邮费	主机	价格 邮费
PS2主机 50000型+原手柄+直插AV线	980/30	DC主机 主机+电源+原手柄+10张游戏	390/20
PS2主机 55000型+原手柄+G 4+AV线	2080/30	GBA主机SP机 全套+电源 520/10	820/0
PS2主机 50007型+原装手柄+直插+AV线	1600/30	GBA EZ Flash 2 256M	490/630
PS2主机 50006型+原手柄+直插+AV线	650/30	GBA 128M-256M	320/460
PS2主机 5000 型+原手柄+直插+AV线	600/30	GBA-XG2 128M-256M	330-520
[illegible]	1200/30	GBA-XG2 TURBO 256M	630/10
NGC主机 NGC主机 原装手柄+AV线	1100/30	FC [illegible]	550/20
Xbox主机 主机+原手柄+直插+AV线	1780/30	3DO主机 [illegible]	450/20
[illegible]	598/20	VB [illegible]	1880/20
[illegible]	348/20	MD [illegible]	880/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取！

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

上海市黄浦区西南路81号 淮海东路向北10米 电话 021 53837005 营业时间 10:30-18:30（年中无休）

上海市虹口区 西路87号 电话 021 65872517 营业时间 10:00-20:30（年中无休）

上海东京游人电玩专卖店

凡来本店购PSII、XB、NGC主机者，凭当天发票，报车费30元再送礼品一份！

主流的电玩店 专业二手买卖 高价回收贴换原装变形金刚玩具

50007型（台湾版主机）	全套	1500元
50006型（港产主机）	全套	1560元
50001型（新品主机）	全套	1520元
50009型（银色大陆版）	全套	1950元
39001型（全新全兼容机）	全套	[illegible]
XB港产限定版主机	全套	[illegible]
PSII原装VR战士4代加强摇杆		[illegible]
GBA-SP圣剑传说限定版		[illegible]

变形金刚系列 / 圣斗士系列ZERO / 超时空要塞系列 / 扎古系列 / 北斗神拳系列 / 最终幻想系列 召唤兽 / 扭转天地 扭蛋七龙珠系列 / 手办系列 公仔特区 / 破坏型高达系列 / 任天堂 超任硬壳精品推荐区

收藏经典 回忆童年 追忆你儿时梦想

PS机7501型全兼容主机，双手柄、记录卡、AV线、电源、游戏三款 450元

GB薄机：游戏单卡二盘、皮卡丘包一只、电源 230元

GBA全新日产 530元 邮费10元 GBA翻新港产 450元 GBA-SP机 790元 高价回收GBA、GBC、GBP等 另有GBA贴换SP机业务

X-BOX机、原装手柄、AV线、内置硬盘、无须记录卡、精美CD包 本月特价主机仅售1480元 XBOX限定版港产机 1790元

本店售出PSII主机均有原厂封条，10天内有质量问题包换，终身保修！ 购放心主机 体验最新资讯 实现最终幻想 请来东京游人

NGC主机 邮费20元 主机+专用手柄+原装专用电源+AV线+NGC-GBA对战线

邮购地址：上海市虹口区伊敏河路86号（近中山北二路曲阳商务中心）

收款人：唐佳君 联系电话：021-65525181 邮编：200437

加盟店：黄浦区大沽路193号（近重庆北路人民广场）

联系电话 [illegible]

营业时间：10：00-20：00（年中无休）

工行牡丹卡帐号：1001100001542570 唐佳君

上海银河电玩

声明："银河电玩"现已得到广大玩友的普遍肯定！鉴于上海周边地区出现了仿冒"银河电玩"的商店，请广大玩友注意，以防买到假冒伪劣产品！（本店暂无分店）

PS II 50001 原装8M记录卡+原装手柄+支架+大功率电源 一机一号 开机画面

PSII50007	1499元	XBOX（港、日）限定版	1749元
PSII50006	1549元	（送3张正版游戏，原装遥控器）	
PSIIGT4限定版	1749元	GBA-SP	799元
PS II 樱花限定版	1850元	GBA	480元
XBOX港版	1499元	最新 messiah21.33b 399元	特价

各类限定版主机，欢迎订购！

各类烧录卡 / 收购各类主机或以旧换新

全新PS II光头 250元起！

地址 上海市闸北区闻喜路1078号银河电玩

公交线路 46、95、916、206、849、951闻喜路站下；741、745、110曲沃路站下

联系人 张良 营业时间：10:00-21:00

电话 021-66248408 13918106851 邮编：200345

欢迎光临网上商城 www.gameclub-yb.com 注册即可享受会员价

心诚为本　心诚交友

上海浦东GAME游戏风暴专营店
上海闸北嘉乐电玩专营店

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，
请来浦东GAME风暴和加盟店，来就送！！！（车费、正版碟等等）

PS Ⅱ 50007型+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏
特别推荐（绝无虚价）　¥1500元（一机一号、开机画面）

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）

神游机 598元
提供神游机加油站！

主机类（专业批发各类光头及周边配件并办理各种邮购业务）

PSII55006（GT4 陶白色限定版）	1600元	XBOX 港版	1600元	GBA-SP（翻新／全新）	760／820元
PSII50000（蓝透明带硬盘）	2400元	XBOX 日版	1600元	GBC（全新）	400元
PSII50001（标配）	1500元	美版（标配）	1700元	GBA Link 128M／256M	360／490元
PSII50006	1550元	NGC 松下Q	2600元	XG Flash2（Turbo link）256M／512M	540／850元
PSII30001R（翻新机）	1280元	普通色	1080元	EZ Flash Ⅰ代 128M	360元
PSII39001（翻新／全新）	1200／1550元	DC	550元	EZ Flash 2代 256M	690元
		PS 全套	400元	SS（土星）	250元
		PSone	520元		
		GBA（日、港）	480元		

玩家知音
GB、GBC、GBA、小小助修GBA-SP

大量供应各大主机周边配件及发烧线　PS2 原装光头 300元　PSone 原装光头 150元
新产品　EZ—FA　580元

★闸北嘉乐电玩加盟店　大量供应動漫DVD、VCD
地址　上海市闸北区分西路720号（海尔专卖店对面）
公交　46　95　865　110　951　206　912　845
联系人　陈俊　邮编　200435
营业时间　9：00-21：00
电话　021-56834278　13386001190

★宝山加盟店
上海鑫于电玩　联系人　陈丽华
地址　上海市泗塘新村虎林路202号
电话　021-56217519　手机　13386001190
公交　95　110　916　118　46

我们太需要GBA、GBS SP，您有吗？GBA最高收购价：450元，GBA SP最高收购价：700元
地址　上海市浦东大道276号　邮编：200120
公交线　公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619　775　935　936、819、申陆专线　乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）
联系人　盛新杰
电话　021-58889005　68871441　监督电话：13916565431
全年无休　营业时间：9：30-20：00
GBA游戏30元起　土星游戏400余种（赠送目录量份），DC正版大量供应20元起　PSII、XBOX台湾横装版大量供应

武汉夏源　湖北地区最强游戏周边供应商
T：027—82774106　夏先生

SONY系列产品
www.sony.com.cn

北通全系列产品　东方辰明　GBA

GBA-sp

游戏天国

1次优质服务 ... 9金模......

乔迁之喜！
沙坪坝店搬新家了！

第4届天国杯电玩节开始报名了

和往年一样游戏天国将在今年7月暑假期间举行第4届天国杯电玩大赛。希望各位玩家踊跃参加。实况足球大赛为报名费为8元（要赶快喔！）其它类游戏大赛将同时举行，报名地点当然是游戏天国各营业点了！

1等奖 1名 PS1 NGC XBOX 大主机任选其一 1台 足球四大天王首席称号
2等奖 1名 GBA SP 1台 足球四大天王1称号
3等奖 2名，魔剑1把 足球四大天王1称号 4等奖 4名：PS手制台1套 足球四大天将称号
5等奖 8名，中国像机1辆 足球八神兵称号

欢迎点击我们的网站：www.TGgame.com

Holy Spirit GAME

圣灵电玩

解放碑临江重百后面，泰兴电脑城解放碑店旁，本专业经销商，主要经营PS2、XBOX等娱乐产品。是重的游戏动漫专卖店，给您带来全新的感受

种优惠活动推出，（详情见店内海报）。我们设置了免费坐坐，到俱乐部交流交流！

临敝店在近期间特推出如下酬宾活

成为圣灵电玩会员 2. 购物上100元者送精美礼品

PSII+原装手柄=1550元（保证一次开机画面）每天限购三台

XBOX主机：全新原装主机=1520元（现场改机）每天限购二台

GBASP主机：800元（全新原装机，原装锂电）不限

PS2支架：全新原装主机=10元

各种拼图：8～10元

圣灵电玩地址：重庆市渝中区解放碑邹容路都市广场1F-57

业务QQ：331284721

凭此单可到圣灵电玩领取精美礼品一份！

上海市普陀区 立名游戏

本店网站正在更新中，请广大顾客谅解！

我们向新老客户承诺：规范产品服务质量，打造自己的形象品牌，我们一定能做得更好！

（投诉电话：1331 880169）

主机信息

本期特卖	PSII50001型（绝不烧机）主机＋原振手柄＋AV线＋电源（送原装8M记忆卡＋支架＋10款游戏）	1550元
	PSII50007型（绝不烧机）主机＋原振手柄＋AV线＋电源（送原装8M记忆卡＋支架＋10款游戏）	1450元
	GBA.SP（美版）＋原装电池版＋原装电源（再送防震包一个）	770元

PSII50000型限定版（纯白、粉红两种）主机＋原振手柄＋AV线＋电源＋送正版碟＋支架＋10款游戏	1800元
PSII《GT赛车4 序幕版》陶白色PS2限定套装	1850元
PSII30001型等各类旧机 主机＋振动手柄＋AV线＋电源＋支架＋10款游戏	800－1200元
PS7501/9002型＋双手柄＋AV线＋原装记忆卡或金手指＋电源＋10款游戏	150元
DC主机＋手柄＋AV线＋记忆卡＋振动包＋电源＋10款游戏	450元
PSone（全套原配置）＋10款游戏	500元
GBA主机＋充电器＋电源	500元
GB彩机＋充电器＋电源	380元
GB薄机＋电源＋[illegible]	190元
SS主机＋双手柄＋电源＋20款游戏	250元
NGC主机全新行货（原配置）	950元
X-BOX主机（原配置）	1450元

最新产品

XBOX白色限定版 ¥1750元

XBOX绿色透明限定版

NGC双蛇限定版

现役最强摩托车 特价：¥300元 游戏外设原装方向盘

现役最强赛车游戏外设 GT3原装方向盘 特价 ¥700元

XG特约经销商				
XG2代	128M	290元	256M	290元
XG3代	256M	590元		

LINK 128M 350元 LINK2代 256M 480元（解压缩功能）

我们的新闻

快速邮购方法：24小时至72小时可到达您手中

产品承诺 凡在本公司购买任何一款主机（有质量问题）换货两次或两次以上者，本店理赔本货品价值5%现金。

服务承诺 [illegible]

本期特价贴换

旧GBA机换GBA.SP（美版全新全套） 仅贴360元

旧PSII机贴换（收购）折价	800－1000元
旧PSone机换PSII（全套）	贴950元
旧GB薄机／彩机换GBA（全新全套）	贴380/200元

邮购批发请与总店联系！

总店地址：上海市铜川路2016号A座

收款人：徐立敏 邮编：200333

业务咨询热线：021－52798344

公交：[illegible] 105、743、852、[illegible]、827 路 乘坐[illegible]（转乘743路高陵路站下）

激情5月 新品上市

www.gbacard.com

X A型 功能介绍：EZ XG SAGAEM

通过专用驱动程序可以实现一张不同的卡带在3台USB烧录器上烧录游戏的易通性。

X B型 功能介绍：商业量贩首选

全硬件、双电池记忆系统 支持合卡及扩展功能高容量充电电池 超高性价比 支持所有动态时钟游戏。

For GBA SP

深圳新慧福科技有限公司

深圳卡德科技有限公司

TEL：0755-27363884 阿枫
EM：gbacard@vip.sina.com
msn：gbacard@msn.com

市面上最成熟的卡带之一，省电、硬件记忆、性能稳定的口碑一直延续到现在。很快将推出“黑金刚”加强版。

高性价比套装烧录器，详细情况请参考www.gbamagic.com

以下代理商将会陆续到货，因版面有限未能详尽收录

广西柳州俊兴游戏0772-2836831 天津天龙吉恩022-23127744 四川重庆游戏机地023-63782070 河北唐山世纪电玩0315-2285841 呼和浩特洋峰电玩0471-6950199
沈阳嘉馨电器024-24156091 江苏徐州世纪电玩0516-3711878 湖北武汉德利电玩027-82777116 广州地区派力电玩020-81908922 贵州贵阳乐嘉电玩0851-5865724
甘肃兰州海枫游戏0931-4635603 浙江宁波东新电玩0574-87711064 南京地区新世界025-85501289 河南郑州闻关族0371-3924564

请新老商家于本月底前登陆公司网站，并申请专属商务账号，否则将无法了解公司最新商务信息。

上海 游戏 2000

游戏2000（静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路680号（近南京路、石门二路口）
邮编：200041 电话：021-62675167 13002128661 收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962 持卡人：冷浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10：00~晚8：30
（本店提供送货上门服务）

游戏2000（徐汇梅陇店） 邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号 电话：021-64252807 联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（松江店）
地址：松江区长桥街32号（松江一中对面）
电话：021-57819100 13818888739 联系人：杨磊
公交线路：二线到松江一中，三线、一线到庙前街，步行即到。

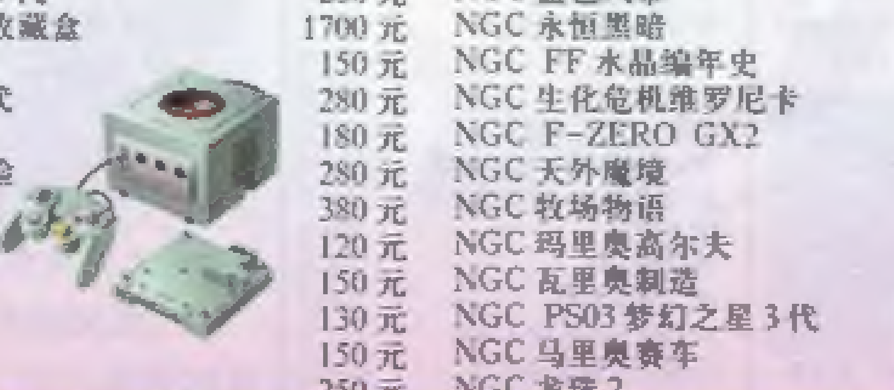
游戏2000（魔术空间联盟店）
地址：闻喜路388号
（彭浦五中旁）
电话：021-59612664
13651871650
联系人：潘先生
公交线路：118、749、812（阳曲路下）
114、95、849、943、597（彭浦新村下）

主机（超特价）：

PSII 50001型+AV线+电源线+振动手柄+支架	1550元
PSII 50006型+AV线+电源线+振动手柄+支架	1480元
PSII 50007型+AV线+电源线+振动手柄+支架	1480元
PSII GT赛车限量版55006型+电源线+振动手柄+支架	1650元
PSII 樱花限定版55000型+电源线+振动手柄+支架	1850元
PSII 39001型+AV线+振动手柄+支架	1600元
PSone主机+振动手柄+SONY显示器	1200元
NGC仙乐主机（套装）	1850元
NGC扎古机（套装）	2280元
NGC+原装手柄+电源+AV线（日版 带免费借卡）	1250元

PSII超特价：

PSII 硬盘	980元
PSII 原装S端子	150元
PSII 原装遥控器	150元
PSII 组装光头	280元
PSII 原装光头(当场拆机)	580元
PSII 无线光枪	250元
PSII GT4方向盘	1580元
PSII 打碟机(原装)	700元
PSII 钢琴(原装)	680元
PSII 鬼武者2代	220元
PSII 鬼武者3代打刀	1150元
PSII 实况7国际版	420元
PSII 太空战士X-2(带特典)	480元
PSII 阿尔戈斯战士	100元
PSII 三国无双2代(中文版)	180元
PSII 燃烧战车(日版限定)	880元
PSII 太鼓达人(套装)	600元
PSII SD高达seed	370元
PSII 半熟英雄	250元
PSII 骇客帝国	180元
PSII 樱花大战(送神)	245元
PSII 太空战士X-2	380元
PSII 机战α	280元
PSII 刀魂摇杆	220元
PSII 索尼克DX	250元
PSII 山脊赛车6代	250元
PSII 生化危机维罗尼卡	250元
PSII 三国无双帝国	340元
PSII 鬼武者3代	370元
PSII 三国无双2代	150元
PSII 恶魔城(限定版)	780元
PSII GT4赛车序幕版	120元
PSII 荣誉勋章日出	360元
PSII 海贼王伟大的战斗	270元
PSII 街霸20周年(限定版)	650元
PSII 机战MX	450元
PSII EYE TOY	430元



NGC超特价：

NGC梦幻之星记录卡	160元
NGC分量线	280元
NGC S端子	180元
NGC 251格记忆卡	140元
NGC遥控手柄	280元
NGC生化危机零	220元
NGC生化危机1代	420元
NGC生化危机2代	280元
NGC生化危机3代	280元
NGC生化危机收藏盒	1700元
NGC猴子球	150元
NGC猴子球2代	280元
NGC天使之翼	180元
NGC路易大冒险	280元
NGC大乱斗	380元
NGC星球大战	120元
NGC索尼克2	150元
NGC VR射手	130元
NGC RUNE	150元
NGC PIKMIN	250元
NGC巨人	150元
NGC动物之森	230元
NGC NBA	180元
NGC战斗封神	150元
NGC血腥咆哮	250元
NGC CAPCOM ZS SNK	180元
NGC沙滩排球	150元
NGC神机世界	200元
NGC梦幻之星1、2	360元
NGC迪士尼明星足球	180元
NGC RAVE	280元
NGC马里奥聚会4	230元
NGC塞尔达传说(限定版)	480元
NGC NBA2003	180元
NGC桃太郎电铁	220元
NGC索尼克合集	280元
NGC永恒阿卡迪亚	280元
NGC实况6最终版	350元
NGC指环王双塔	460元
NGC刀魂II	350元
NGC银河战士	300元
NGC萨尔达风之杖	160元
NGC PNO3	180元
NGC刀魂摇杆	250元
NGC红侠乔易加强版	290元
NGC II代妖怪合子	160元
NGC骇客帝国	400元
NGC仙乐传说	470元
NGC星际火狐	100元
NGC阳光玛利	330元
NGC蓝色风暴	100元
NGC永恒黑暗	180元
NGC FF水晶编年史	360元
NGC生化危机维罗尼卡	280元
NGC F-ZERO GX2	280元
NGC天外魔境	330元
NGC牧场物语	280元
NGC玛里奥高尔夫	280元
NGC瓦里奥制造	230元
NGC PS03梦幻之星3代	320元
NGC马里奥赛车	390元
NGC龙珠2	280元
NGC马里奥聚会5代	360元
NGC海贼王	240元
NGC塞尔达传说 四支剑	390元
NGC潜龙谍影 孪蛇	450元

PS超特价：

PS宿命传说	280元
PS幻想传说	280元
PS永恒传说	320元
PS拳王京	80元
PS恶魔城月下夜想曲	190元
PS幻想水浒1代	260元
PS幻想水浒2代	280元
PS汪尔达之心1代	260元
PS汪尔达之心2代	280元
PS妖精战士1代	240元
PS妖精战士2代	240元
PS FFT战略版	280元
PS寄生前夜1代	280元
PS寄生前夜2代	280元
PS星海传说	350元
PS龙骑士	280元
PS勇者斗恶龙	350元
PS龙战士3代	330元
PS龙战士4代	330元
PS陆行鸟	80元

XBOX超特价：

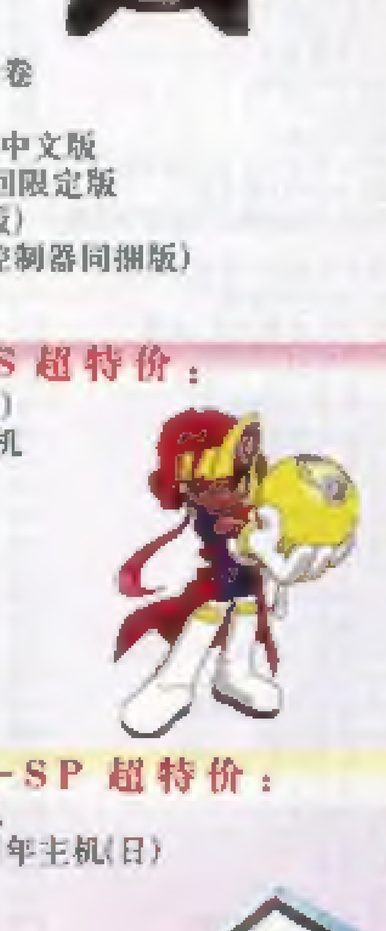
XBOX主机（绿透明套装机）	1750元
XBOX DVD色差端子	260元
XBOX原装遥控器	230元
XBOX生或死3	130元
XBOX幻魔鬼武者2	140元
XBOX HALO	180元
XBOX世嘉GT2002	150元
XBOX三国无双3代	330元
XBOX铁甲飞龙	350元
XBOX生或死沙滩排球	380元
XBOX红海	180元
XBOX铁骑连(原装控制器)	1750元
XBOX玉加	100元
XBOX燃烧战车实体	280元
XBOX分裂细胞	180元
XBOX刀魂II	300元
XBOX真女神转生(限定版)	550元
XBOX恐龙危机3代	220牙
XBOX骇客帝国	200元
XBOX武神之威	180元
XBOX零	180元
XBOX空中力量	150元
XBOX斩歌舞伎	100元
XBOX寂静岭2	200元
XBOX御加百鬼讨伐绘卷	430元
XBOX魔牙灵	280元
XBOX大都会赛车2代中文版	200元
XBOX忍者龙剑传 初回限定版	480元
XBOX忍者龙剑传(日版)	350元
XBOX铁骑大战(专用控制器同捆版)	1650元
XBOX生或死网络版	380元

WS超特价：

WS主机(套装带六盘卡)	580元
WS水晶天鹅加强版主机	350元
WS星之大地	180元
WS WSX战记	100元
WS妖精战士	180元
WS约束之地	180元
WS机战3代	380元
WS海贼王	150元
WS前线任务	150元

GBA-SP超特价：

GBA-SP我的太阳主机	1150元
GBA-SP红白机二十周年主机(日)	880元
GBA-SP火焰红主机	980元
GBA-SP树叶绿主机	980元
EZFA 256M	500元
EZ-FLASH2代 256M	600元
LINK 256M	480元
GBA-SP电视接收器	200元
GBA-SP AV接收器	180元
GBA-SP电影卡	160元



★本公司产品30天保换，1年保调（补新旧差价），终身保修。 ★本公司大量收购GBA主机和GBC主机、SP主机等等，收购价400元左右，看成色而定。 ★提供PSII主机无需改装就可玩的游戏盘。

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

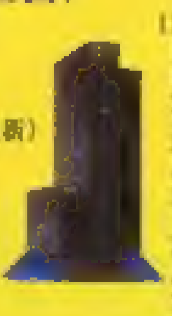
汇款地址：虹口店（总店），上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
虹口店：四川北路188号 弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2主机（50000型普通版 标配） 1770/30
PS2主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配 2570/30
PS2主机（30001型 二手机）全套 1250/30
PS2主机（39000型普通版 全套） 1570/30
PS2主机（39001型 全套） 1520/30
PS2主机（50006型 标配） 1550/30
PS2主机（50001型 全套） 1520/30
PS2主机（50000型限定版 银白色）丝缎绸 1950/30
PS2主机（55000型 GT4同捆版）日版 1920/30
PS2主机（50007型 全套） 1500/30
PS2主机（50000型 樱花限定版） 1980/30
PS2机动战士高达限定版主机 3XXX/30
PSX（标配 全套） 6XXX/50

凡在五一期间购买PS2代主机送防尘罩一个，凡购买日版主机送阿尔戈斯战士中文版一片



PS2硬盘 1250/30
PS2原装S端子线 180/10
PS2原装遥控器 180/10
PS2组装光头 280/10
PS2原装光头(保证全新) 580/10
PS2 GT3方向盘 750/30
PS2光线枪(原装) 250/10
PS2打碟机(原装) 750/10
PS2摄像头EYETOY 430/20
PS2钢琴(原装) 720/10
PS2鬼武者1代 260/10
PS2鬼武者2代 248/10
PS2鬼武者3代 410/10
PS2鬼武者刀(明智打刀) 980/30
PS2实况7国际版 430/10
PS2太十X-2最终版 480/10
PS2三国无双2代猛将传 220/10
PS2阿尔戈斯战士(中文版) 98/10
PS2铁骑(限定版) 550/30
PS2漫画英雄对卡普空2代 150/10
PS2燃烧战车(廉价版) 150/10
PS2燃烧战车(日版限定版) 980/30
PS2实况6最终版 150/10
PS2心跳回忆3(限定版) 780/10
PS2 FF10(国际版) 320/10
PS2 FF11(可上网) 580/30
PS2声控足球加控制 650/10
PS2荒野兵3 360/10
PS2三国志战纪 180/10
PS2我的暑假 180/10
PS2幻想水浒传3 415/10
PS2封神演义2 258/10
PS2异度传说 258/10
PS2 PROJECT MINERVA (藤原纪香)(限定版) 450/30
PS2鬼泣 280/10
PS2[illegible](限定版)保证全新 350/30
PS2风之克罗诺亚 220/10
PS2太鼓之达人 680/30
PS2浪漫沙加 150/10
PS2超战斗封神 258/10
PS2拳王2000 248/10
PS2龙战士5代 180/10
PS2SD高达G世纪NEO 385/10
PS2超级忍 385/10
PS2神径3代 288/10
PS2魂斗罗 198/10
PS2鬼泣2代(超大作) 280/10
PS2 ZOE2代 460/10
PS2三国无双3代 430/10

XRGB-2 万用VGA 28800日元

PS2真女神转生3 220/10
PS2星之海洋3 148/10
PS2无线手柄 420/10
PS2王国之心限定版 880/30
PS2浪漫沙加(限定版) 368/10
PS2半熟英雄3D特大号 365/10
PS2三国志战纪2代 383/10
PS2炼金术士2代 395/10
PS2侠客帝国 358/10
PS2电脑战机 385/10
PS2电脑战机限定版 780/30
PS2太十X-2枪 1380/30
PS2樱花大战(普通版) 198/10
PS2樱花大战(中文版) 158/10
PS2樱花大战(初回特典版) 248/10
PS2樱花大战限定版(送钟) 285/10
PS2刀魂2 288/10
PS2 FF10-2 398/10
PS2 VR4进化版 200/10
PS2妖精战士(限定版) 298/10
PS2第2次机器人大战α 360/10
PS2第2次机器人大战α(限定版) 650/30
PS2 ZOE2代(限定版) 980/10
PS2真女神转生3代(限定版) 750/30
PS2真三国无双3(限定版) 880/30
PS2混沌军势 358/10
PS2刀魂摇杆 298/30
PS2天诛3代 365/10
PS2封神2+猛将传(2合1限定版) 350/10
PS2封神2+战斗封神(2合1限定版) 350/10
PS2 VR4老版本(全新) 60/10
PS2荣誉勋章 290/10
PS2魔戒(中文版) 290/10
PS2鲁邦三世 258/10
PS2实体 220/10
PS2 ZOE1代 220/10
PS2三国无双1代 198/10
PS2决战1代 258/10
PS2欧邦DX高达 288/10
PS2 RS赛车 198/10
PS2寂静岭3代普通版(送CD) 420/10
PS2半熟英雄(限定版) 750/30
PS2太空侦探2代 258/10
PS2实况7代最终版 430/10
PS2机动战士SEED 198/10
PS2装甲核心3(寂静的前线) 148/10
PS2机动战士高达(相逢在宇宙) 430/10
PS2龙骨上的骑士 320/10
PS2真三国无双3 猛将传 298/10
PS2异度传说最终版 365/10

PS2机器人大战特勤司令部 430/10
PS2恶魔城无罪叹息初回特典版 330/10
PS2机战SC 330/10
PS2山脊赛车进化版 220/10
PS2鬼武者无赖传 370/10
PS2荒野兵器 405/10
PS2零 红蝶 365/10
PS2恶魔城(无罪叹息限定版) 750/10
PS2异度传说力之意志 410/10
PS2混沌时代3-时之封印 158/10
PS2神魔预言录 138/10
PS2苍穹幻想曲 150/10
PS2 GT赛车4 序幕版 150/10
PS2荣誉勋章日出 410/10
PS2机动战士高达Z高达幽谷VS泰坦斯 480/10
PS2机动战士高达Z高达幽谷VS泰坦斯限定版 880/10
PS2 KUNoichi忍中文版 350/10
PS2生化危机逃出生天 420/10
PS2梦幻骑士IV日本歌人 450/10
PS2梦幻骑士IV日本歌人限定版 880/10
PS2 SNK VS CAPCOM SVC CHAOS 385/10
PS2前线任务4 385/10
PS2星之海洋3 导演剪辑版 450/10
PS2索尼克英雄 380/10
PS2街头霸王2代纪念版 298/10
PS2前线任务套装版 880/30
PS2战国无双 410/10
PS2 SD高达G世纪SEED 420/10
PS2真女神转生3代恶魔曲狂热版 420/10
PS2 A2000特别制作版 298/10
PS2樱花大战神秘巴黎 330/10
PS2勇者斗恶龙V代 430/10
PS2三国无双帝国 298/10
PS2铁臂阿童木 420/10
PS2怪兽猎人 450/10
PS2街头霸王15周年限定版 485/10
PS2九怨 385/10
PS2红海2代 420/10
PS2通灵王 410/10
PS2混沌时代4代 420/10
PS2荒野大镖客 395/10
PS2变形金刚2代 430/10
PS2超级机器人大战MX 480/10
PS2战国无双限定版 680/30
PSone主机(全套) 550/10
PSone(双手柄+电源+AV线+记忆卡) 560/30
PSone原装液晶 950/10
PS 7501主机(全新) 560/10

PS最终幻想4、5、6合集)仅1套 780/10
PS太空战士7代 350/10
PS太空战士8代 420/10
PS太空战士9代 420/10
PS宿命传说 280/10
PS幻想传说 280/10
PS永恒传说 350/10
PS GT2 220/10
PS陆行鸟 100/10
PS心跳回忆1代限定版 980/10
PS心跳回忆2代 450/10
PS心跳回忆3代 220/10
PS恶魔城之月下夜想曲 280/10
PS拳王 150/10
PS放浪冒险谭 290/10
PS浪漫沙加(1-2代)每套 280/10
PS浪漫沙加(限定版) 480/10
PS幻想水浒传1代 280/10
PS幻想水浒传2代 280/10
PS机器人大战F 230/10
PS汪达尔之心1代 280/10
PS汪达尔之心2代 300/10
PS燃烧战车1代(普通版) 180/10
PS燃烧战车1代(完全版) 280/10
PS燃烧战车1代(限定版) 980/30
PS荒野兵器(1-2代)每套 260/10
PS寂静岭 180/10
PS时空之轮 290/10
PS妖精战士(1-3代)每套 260/10
PS圣剑传说 290/10
PS FFT战略版 280/10
PS机器人大战α 330/10
PS机器人大战α外传(限定版) 950/30
PS SD高达 120/10
PS恐龙危机 180/10
PS三国无双 120/10
PS寄生前夜2代 300/10
PS Over Blood 1代 150/10
PS Over Blood 2代 150/10
PS[illegible]者2代 150/10
PS Beyond 80/10
PS皇家骑士团 330/10
PS精灵之路(DEWPRISM) 280/10
PS原版真女神转生 285/10
PS龙骑士 350/10
PS北欧女神（限定版） 1380/30
PS永恒传说（限定版） 1280/30
PS神勇雪白（限定版） 380/30
PS圣剑传说（限定版） 580/30
PS燃烧战车人偶（衣服配件可换卸） 980/10
PS1代太空战士1代 340/10
PS1代太空战士2代 340/10
PS1代太空战士(1+2)代限定版 720/30
PS1代原版片火焰纹章 450/10
PS1代东京美人学院 285/10
PS1代心跳回忆系列(瞬望骑士) 450/10
PS1代W新机动战记 280/10
PS1代G高达机动武斗传 280/10
PS1代机器人大战α 850/30
PS1代风之谷少年指挥 220/10
PS1代北欧女神普通版 450/10
PS1代永恒传说(限定版) 1380/30
PS1代心跳2代(限定版) 980/30
PS1代太空战士4、5、6合版(限定版) 1580/30

PS1代心跳回忆放课后 198/10
PS1代心跳回忆对战方块 198/10
PS1代心跳回忆红色青春 198/10
PS1代心跳回忆彩之爱歌 198/10
PS1代心跳回忆旅立之诗 198/10
PS1代心跳回忆热舞派对 198/10
PS1代心跳回忆回忆之钟 198/10
PS1代心跳回忆响之高校祭 198/10
PS1代心跳回忆2代对战方块 198/10
NGC松下Q主机(可看DVD全套) 2750/30
NGC仙乐传说限定版主机全套 2380/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(美) 1030/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(日) 1160/30
NGC DVD色差线 280/10
NGC原装VGA 380/10
NGC原装S端子线 188/10
NGC原装遥控手柄 288/30
NGC生化危机0(送记忆卡) 230/10
NGC生化危机1(送记忆卡) 420/10
NGC生化危机2 295/10
NGC生化危机3 295/10
NGC生化危机典藏盒 1XXX/30
NGC猴子球 260/10
NGC猴子球2代 360/10
NGC天使之翼 298/10
NGC路易大冒险 220/10
NGC大乱斗 350/10
NGC星球大战 360/10
NGC索尼克2 298/10
NGC VR战士 150/10
NGC RUNE 298/10
NGC PIKMIN 360/10
NGC[illegible]人 230/10
NGC动物之森 298/10
NGC NBA 385/10
NGC战斗封神 360/10
[illegible] 360/10
NGC CAPCOM VS SNK 330/10
NGC沙滩排球 320/10
NGC神机世界 330/10
NGC梦幻之星1、2 435/10
NGC迪士尼明星足球 298/10
NGC RAVE 298/10
原装四驱遥控赛车 360/20
原装万代SARO 385/20
NGC马里奥聚会4 280/10
NGC塞尔达传说(限定版) 585/10
NGC哈里波特 420/10
NGC NBA 2003 298/10
NGC[illegible] 230/10
NGC索尼克合集 350/10
NGC永恒阿卡迪亚 350/10
NGC实况6最终版 430/10
NGC[illegible] 415/10
NGC刀魂2 450/10
NGC密码战士 320/10
NGC塞尔达风之杖 198/10
NG PN03 298/10
NGC刀魂摇杆 385/10
NGC红侠乔易加强版 320/10
NGC[illegible] 185/10
NGC[illegible] 420/10
NGC仙乐传说 450/10
NGC星际火狐 248/10

598元

NGC阳光玛丽 320/10
NGC塞尔达传说 200/10
NGC蓝色风暴 150/10
NGC永恒黑暗 240/10
NGC太空战士水晶编年史 395/10
NGC生化危机维罗妮卡 350/10
NGC F-ZERO GX 385/10
NGC鲁邦三世 365/10
NGC天外魔境 410/10
NGC牧场物语(奇妙人生) 405/10
NGC马里奥高尔夫 420/10
NGC瓦里奥制造 290/10
NGC PSO3 梦幻之星3代 360/10
NGC梦幻之星1.2版本 360/10
NGC马里奥赛车 395/10
NGC龙珠2 420/10
NGC梦幻之星在线3章卡牌革命 320/10
NGC马里奥聚会5代 420/10
NGC[illegible] 430/10
NGC火影忍者激斗忍者大战 430/10
NGC[illegible] 450/10
NGC海贼王伟大的战斗 460/10
NGC索尼克英雄 440/10
NGC塞尔达传说 四支剑 320/10
NGC潜龙谍影 孪蛇 430/10
NGC[illegible] 420/10
NGC PIKMIN2代 450/10
NGC瓦里奥世界 430/10
NGC[illegible]限定版主机 2XXX/30
NGC限定版主机[illegible] 2350/30
XBOX（手柄+电源线+AV线+主机直销） 1600/30
XBOX生与死限定版主机 2XXX/30
XBOX三国无双限定版主机全套 2480/30
XBOX铁甲飞龙限定版主机(仅此一套) 5350/30
XBOX DVD色差端子 280/10
XBOX原装遥控器 285/10
XBOX生与死3 165/10
XBOX幻魔鬼武者2 165/10
XBOX疯狂出租车 258/10
XBOX HALO 410/10
XBOX世嘉GT2002 198/10
XBOX三国无双 298/10
XBOX铁甲飞龙 450/10
XBOX生与死沙滩排球 350/10
XBOX红海 298/10
XBOX铁骑(连原装控制器) 1880/50
XBOX[illegible] 450/10
XBOX燃烧战车支持 365/10
XBOX分裂细胞 298/10
XBOX刀魂II 298/10
XBOX真女神转生(限定版) 880/10
XBOX忍者龙剑传限定版主 2480/30
XBOX恐龙危机3代 298/10
XBOX[illegible] 420/10
XBOX武神之城 258/10
XBOX零（日版） 268/10
XBOX空中力量 258/10
XBOX幻魔鬼武 98/10
XBOX李小龙 298/10
XBOX寂静岭2 298/10
XBOX红侠 110/10
XBOX山脊赛车进化版 420/10
XBOX[illegible] 430/10
XBOX[illegible] 360/10

XBOX大都会赛车2代 350/10
XBOX忍者龙剑传 初回限定版 460/10
XBOX忍者龙剑传 普通版 360/10
XBOX索尼克英雄 420/10
XBOX铁骑大战(专用控制器同捆版) 1XXX/50
XBOX生或死网络版 450/10
XBOX[illegible] 390/10
XBOX 007—无所有 410/10
XBOX 分裂细胞2代(中文版) 385/10
XBOX天诛参 365/10
DC主机(全套) 580/30
GBA主机(保修1年) 480/10
GBA-SP原装电源+充电器(日版) 800/30
GBA-SP我的太阳限定版主机全套 1450/30
GBA-SP圣剑传说限定版主机全套 1480/30
FC红白机(纪念版)全新 850/30
任天堂VIRTUALBOY主机(仅1套) 1880/30
卡西欧古董主机送2盒卡带 780/30

本店维修主机，当场修理，立等可取

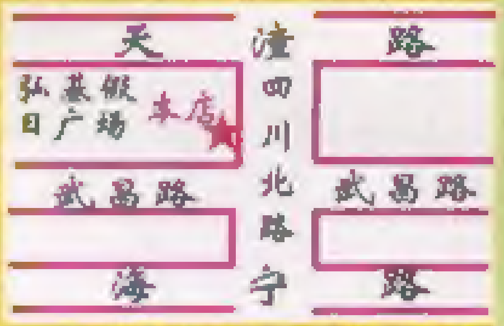
特此广告购PS2主机者送PS2代正版碟！我想要买全新主机请到盛记，谢谢光临！
大量回收日本原版片主机，本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。
位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219
这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多。

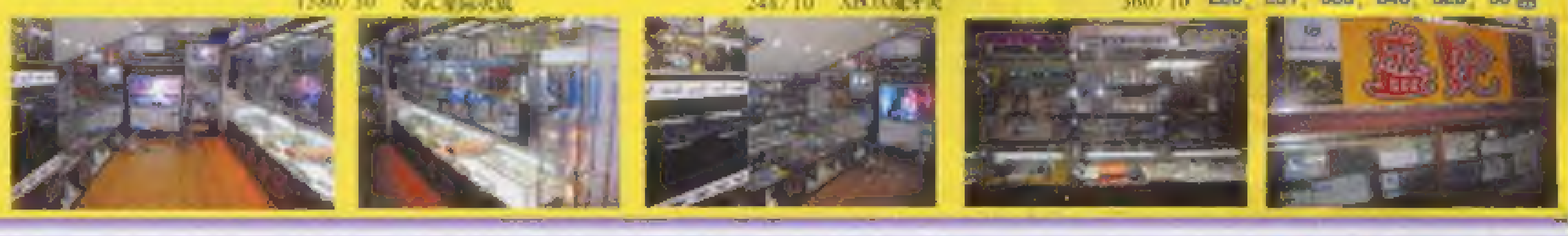
现场改机
现场修理
立等可取

大量回收日本原版片、主机本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。



四川北路虹桥店可乘公交车如下：21、17、25、61、63、66、100、220、231、939、846、828、65路



上海游戏机地

邮购地址：主机邮费30元（快件），正版15元（快件）
卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）.
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正碟游戏！

DreamStore

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

（全新）正版游戏特价区（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

PS2 麻雀 48元
PS2 监视者 68元
PS2 实况5 68元
PS2VR战士4 68元
PS22000赛车 88元
PS2 双心 88元
PS2 太空渔夫 98元
PS2 机甲兵团G之同盟的反击 98元
PS2back3 侵食污染 98元
PS2 阿尔戈斯战士（完全中文版） 98元
PS2 秋之回忆（完全中文版） 98元
PS2 GT4（中文版） 150元
PS2 阿尔戈斯战士（日版） 158元
PS2 樱大战（日版） 158元
PS2 宿命传说2（日版） 158元
PS2 电车go 盛情篇 180元
PS2 我的暑假2 180元
PS2 风之少年2 180元
PS2 决战2 180元
PS2 格兰蒂亚2 180元
PS2 真三国无双2 180元
PS2 Vr战士4进化 198元
PS2 山脊赛车进化 198元
PS2 拳皇2000 198元
PS2 超战斗封神（可4打） 198元
PS2 圣战士V 198元
PS2 维纳斯与布雷斯 198元
PS2 混沌军势 198元
PS2 合金装备2-实体 198元
PS2 魔界战记 198元
PS2 刀魂2 228元
PS2 鬼武者2 258元
PS2 鲛2 258元
PS2 忍（特典版） 268元
PS2 天诛3（双碟装） 278元
PS2 鬼泣2 280元
PS2FFX（国际版） 280元
PS2 樱大战初回限定版 298元
PS2 真三国无双3-猛将传 298元
PS2 WRC2 298元
PS2 乔乔奇妙冒险 298元
PS2 半熟英雄VS 3D 298元
PS2 ZOE 2 298元
PS2 实况7 298元

PS2 机战SC 298元
PS2 无赖传 298元
PS2 机战 IMPACT 298元
PS2 CVS2 298元
PS2 武刃街 298元
PS2 女忍者（中文版） 330元
PS2 尸人（中文版） 330元
PS2 头文字D 350元
PS2 极品飞车-地下狂飙 350元
PS2 电脑战机 350元
PS2 索尼克英雄 350元
PS2 格斗王（中文） 350元
PS2FFX-2 358元
PS2 大众高尔夫4 380元
PS2 异度传说-Reloaded 398元
PS2 星海传说3-导演剪辑版 398元
PS2 高达战记 398元
PS2 真三国无双3 398元
PS2 零红蝶（日版） 398元
PS2 生化危机-逃出生天 398元
PS2 前线任务4 430元
PS2 梦幻骑士4 450元
PS2 影之心2 480元
PS2 龙珠Z2 480元
PS2FFX 初回日版 488元
PS2 第2次机战α（限定版） 499元
PS2 第2次机战α限定版 带特典DVD 550元
PS2 半熟英雄VS 3D（限定版） 580元
PS2 FFXI（完全版） 580元
GC 蓝色风暴 150元
GCVR射手3 150元
GC 口袋妖怪 150元
GC 动物番长 150元
GC SSX滑板 180元
GC 炸弹人 180元
GC 世嘉街头足球 180元
GC 哥斯拉大乱斗 180元
GC 永恒黑暗 180元
GC P.N.03 198元
GC 口袋妖怪限定版 198元
GC 战斗封神 198元
GC 生化危机0送59记忆卡 280元
GC 生化危机2 280元

GC 生化危机3 280元
GC 马里奥聚会4 280元
GC 阳光马里奥 298元
GC 银河战士 298元
GC 坏玛莉 298元
GC 天外魔境2送DVD特典 298元
GC 海贼王伟大的战斗3 298元
GC 牧场物语 298元
GC 永恒阿尔卡迪亚 298元
GC PSO III卡片革命 298元
GC 马里奥高尔夫 298元
GC RUNE II 298元
GC F-ZERO GX 298元
GC 马里奥聚会5 388元
GC 马里奥赛车 398元
GC 生化危机1送59记忆卡 430元
GC 仙乐传说 480元
XB DOA3（日版） 98元
XB 老鼠大冒险 98元
XB 空中力量2 158元
XB 幻魔鬼武者 158元
XB 零-ZERO 198元
XB 枪之女神 198元
XB 武神之城 198元
XB 丛 198元
XB 光环 198元
XB CVS2 EO 198元
XB 御伽 198元
XB 飞龙 278元
XB 都市疯狂赛车3 280元
XB 红海 288元
XB 真女神转生NINE（超豪华限定版） 488元
GBA 恶魔城-晓月圆舞曲 280元
GBA 机战D 280元
GBA 封印之剑 280元
GBA 烈火之剑 290元
GBA 机战OG 290元
GBA 魔界村 290元
GBA 陆行鸟 290元
GBA 我们的太阳 330元
GBA 圣剑传说 350元
DC 维罗尼卡（完全版） 128元
DC 莎木I 158元
DC 莎木II（限定版） 288元
WSC 游戏 80元起

本月特别推荐

近期新货区

PS2 拳皇2002 430元
PS2 九怨 430元
PS2 eye toy 430元
PS2 红之海2 430元
PS2 KAENA 430元
PS2 街头霸王15周年限定版 599元
PS2 恶魔城（初回版） 330元
PS2 机动战士Z 450元
PS2 FFX2 国际版+最终任务（日版） 398元
PS2 战国无双 430元
PS2 实况足球7国际版 450元
PS2 鬼武者3 430元
PS2 SD高达G-seed 430元
PS2 勇者斗恶龙V 498元
PS2 樱大战物语 380元
PS2 真三国无双III帝国 338元
PS2 铁臂阿童木 438元
PS2 装甲核心NEXVS 490元
PS2 怪兽猎人 450元
GC 高达-战士的轨迹 420元
GC 霸天开拓史 388元
GC 合金装备孪蛇 430元
GC 萨尔达传说四之剑 378元
GC Pikmin 2 430元
GBA 星之卡比 360元
GBA SD高达G世纪 420元
GBA 口袋妖怪火红-叶绿 360元
XB 分裂细胞：明日潘多拉 350元
XB 虚幻II 350元
XB 波斯王子 358元
XB 忍者龙剑传 338元
XB 御伽2百鬼讨伐绘卷 430元
XB 铁骑大战连控制器 1730元
XB[illegible] 358元

玩具货仓 TOY MART

上海游戏机地附属店（玩具货仓）现已正式开业啦!!
本店主要经营：日本模型、手办、变形金刚、扭蛋、食玩、军人等等
本店经营理念：最好的进货渠道！最快的入货速度！最低的销售价格！

◀CAPCOM 女英雄合集系列2扭蛋 每套（6个） ¥：128元

▲G-taste 盒蛋 vol.5 全彩色 全高12CM 原型制作／Tinkykid 全4种 ¥：228元

▶一骑当千盒装扭蛋 高约12CM 每套（7个包括隐藏版） ¥：398元

◀春丽PVC手办 全高18CM2004年YAMATO出品全2款（1P和2P颜色）每款售价：298元

▶Love Hena盒装扭蛋 高12CM 每套（6个） ¥：298元

◀FFX-2女主角尤娜1/6完成品，身穿原作服饰的尤娜双手交叉举枪，性感迷人，充满了女性的韵味 ¥：598元

▶欢迎来到杏餐厅精装扭蛋 高约10CM 每套（5个） ¥：188元

新址：上海市虹口区四川北路188号（近天潼路）弘基假日广场1楼4A405
订购电话：021-63076801

本公司现已接受批发业务！洽谈电话：021-53063358 傅正

www.plumbook.cn

宏龙GAME
专 业 游 戏 贩 售 店
GAMEBOY ADVANCE SP
¥.799
¥.1020
GAMECUBE
¥.1650
PLAYSTATION2
¥.1850
XBOX
中山公园店
『玫瑰坊』
装修中…
最强互动游戏…EYETOY!
风靡日本欧美的火热游戏!
(对应PS2游戏主机)
EYE TOY ¥.430
PS2/50001 1550元
PS2/50006 1600元
PS2/50000 1750元
PS2/5506GT版 1850元
PS2/5500 1980元
新方案米赛亚2.0芯片 V1.31
5000X型PS2可改!
Messiah 2
400元
¥.550
DONKEY KONGA
¥.1599
GT FROCE PRO
总店
北
浙江南路
淮海路
人民路
本店
总店地址：上海市黄浦区
浙江南路149号
TEL:021-63872721
邮编：200002
分店
北
鲁班路
斜土路
打浦路
本店
分店地址：上海市卢湾区
斜土路723号
TEL:021-63023315
邮编：200002
加盟店
永吉路
双阳路
本店
华联超市
控江路
NEW
加盟店地址：上海市
双阳路436号
TEL:021-65438183
邮编：200002
专业维修
年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

Maxstation®
掌の霸
GAME POCKET
MS-688AC
掌机迷的首选
购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障
诚征
全国各大地区经销商
高品质
超宽屏
清音质
超轻巧
超薄外形设计，便于携带。
高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
大规模集成电路，主机性能更加稳定。
多种颜色外壳，选择更加多样化。
兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏
水晶紫
深海蓝
翡翠绿
钻石透
精灵黄
太空蓝
缤纷色彩演绎 无限魅力重现
欢迎邮购
款到即发
地址：广东省中山市兴中道兴中大厦7F
销售部电话：13326968964 联系人：林先生
邮购部电话：0760-8883764 联系人：郭小姐
7F, XINGZHONG BUILDING, XINGZHONG ROAD, ZHONGSHAN, GUANGDONG
© 2003 Maxstation MADE IN CHINA
商标认证：
ZC3678100 SL

游戏人

第七辑 倾情演绎

青春

“回忆过往，很多事情已经淡漠，不再鲜活，似乎同幻梦无别，但也总有一些藏在记忆深处，挥之不去。”

阿丙正传

“阿丙只知道阿方是他最要好的朋友，自从他在这个世界睁开眼睛的第一天起，阿方就一直陪在他身边。”

寻找失落的宝藏

游戏、电影、戏剧、文学、美术……宝藏的传说总是给人们很多的遐想。斑斓之书，与您一同探访古代遗迹，寻找失落的宝藏。

任天堂网络化历史

世人眼中固执、保守的任天堂，却在家用主机网络化方面走在了时代的前沿。传世之书为您揭示任天堂近二十年的网络化历史。

《忍》全系列巡礼

1987 年诞生的《SHINOBI》系列如今已经是一个拥有 13 名成员的大家族。ACE 飞行员归国后的倾情之作，为您讲述《忍》系列发展历程中鲜为人知的故事。

明日潘多拉

本次将收录可与《MGS》分庭抗礼的战术谍报类 ACT《汤姆·克兰西的分裂细胞》最新作《明日潘多拉》的剧情小说，为您解开游戏中的重重谜团。

清新改版 全新感受

精彩音乐CD+128页全彩+特别赠品

4月底 全国上市 切勿错过

www.plumbook.cn